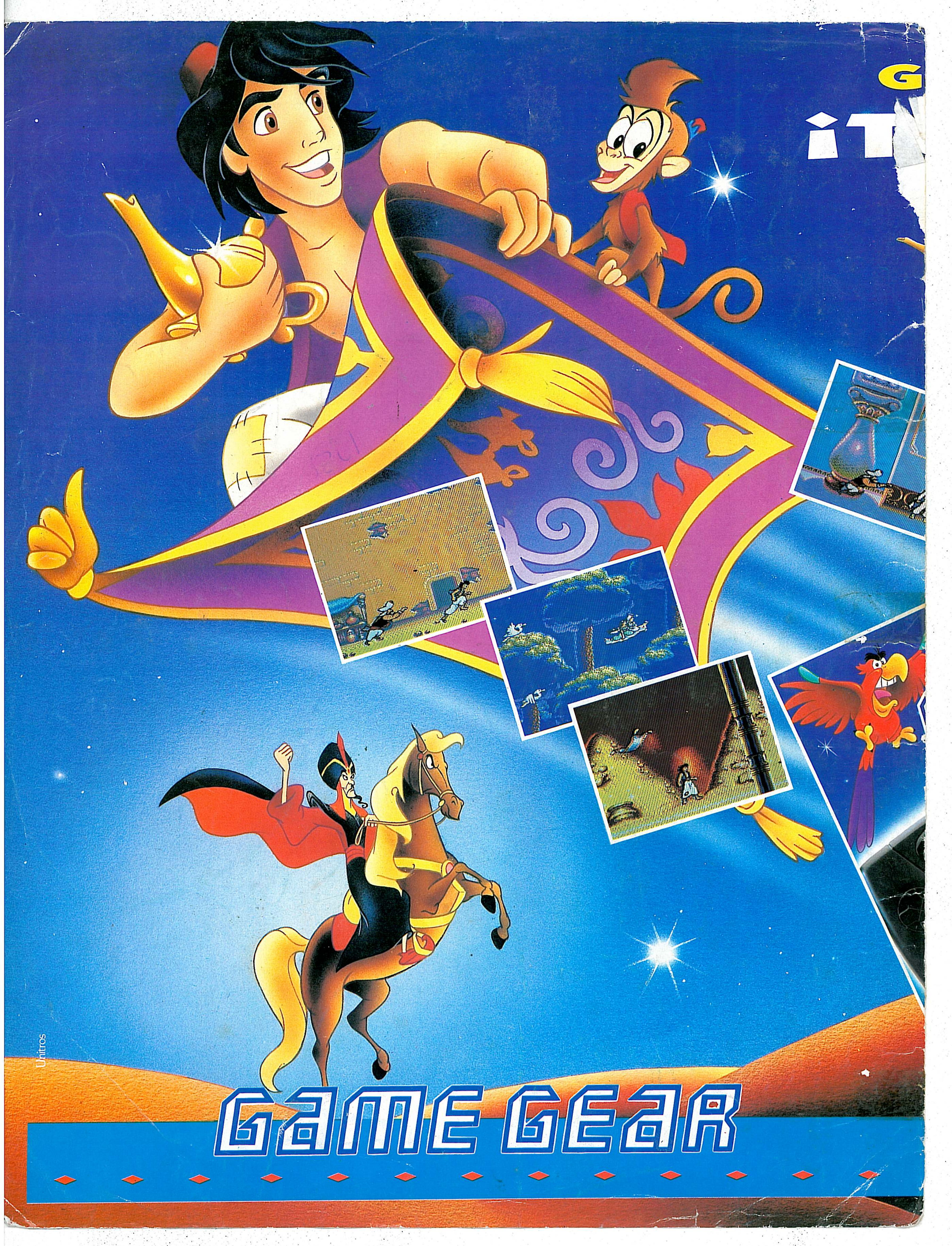
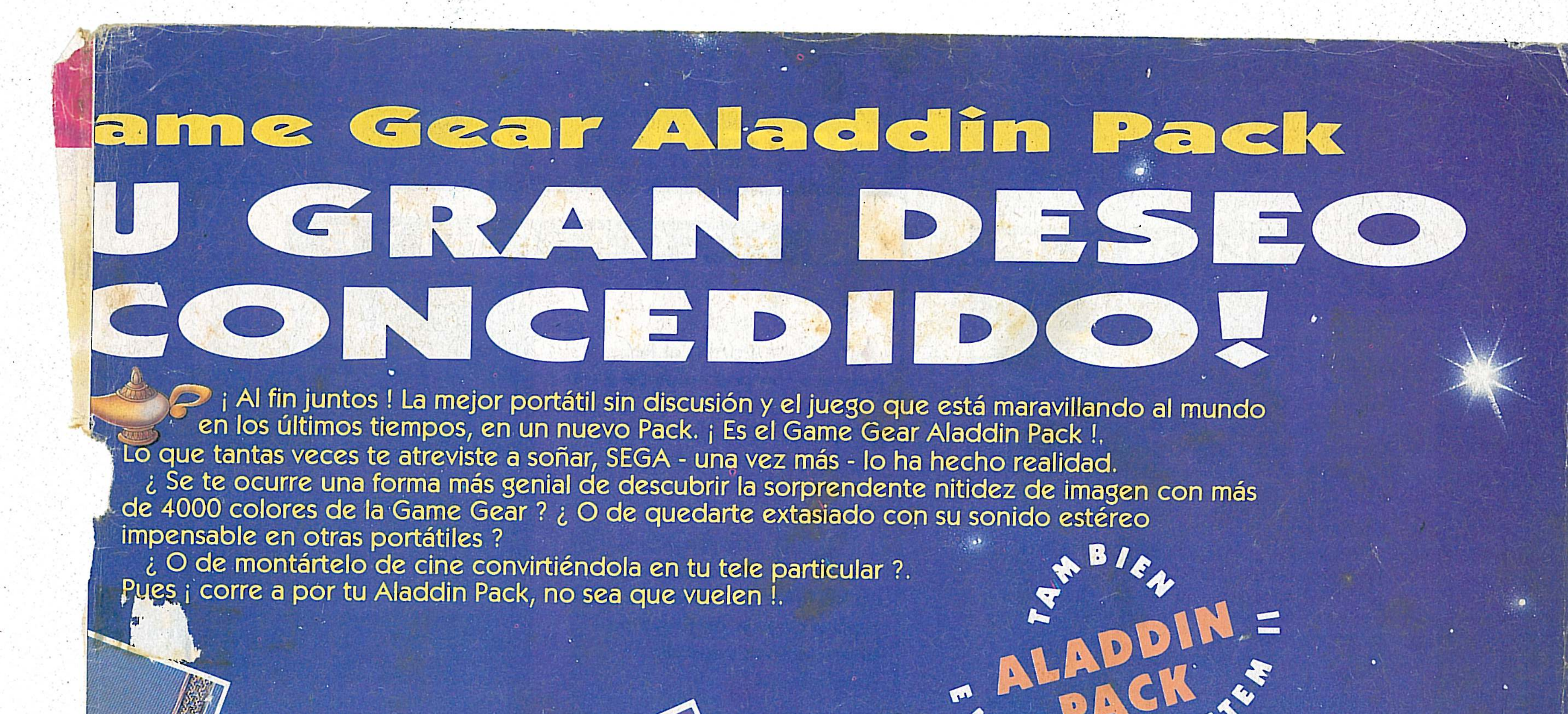


REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
NUMERO 13 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
ESTE MES
MEGA DRIVE
● SUBTERRANIA
● PINK GOES TO HOLLYWOOD
● CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
MEGA CD
● YUMENI MYSTERY MANSION
● RISE OF THE ROBOTS
● BATTLECORPS
MASTER SYSTEM
● DR. ROBOTNIK'S
GAME GEAR
● REN & STIMPY
● BATTLETOADS
REPORTAJES
SPECTRUM
SEGA VIRTUA PROCESSOR
RANMA 1/2
PARA MEGA CD
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LIBRO DE PISTAS
DRAGON'S LAIR
¡LA PREVIEW MAS COMPLETA!
DRAGON BALL Z
EL REGRESO DE SON GOKU
© BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION
00013
8 420565 051002


GAME GEAR
Unitros



SEGA GAME GEAR

Disney's "Aladdin" - game cartridge included.
Contient la cartouche du jeu "Aladdin".
Incluye el juego "Aladdin" de Disney.

© Disney

Aladdin

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

REPORTAJES



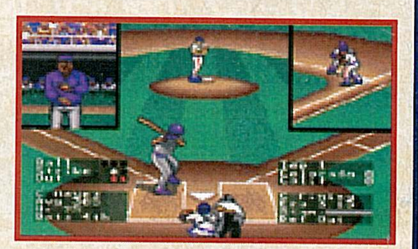
EN PROCESO

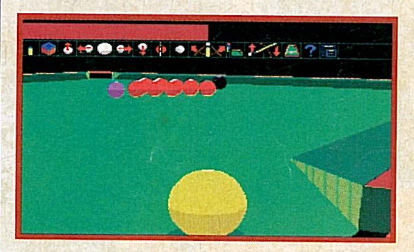


PREVIEWS

MEGA DRIVE









MEGA CD



EN PORTADA



REVIEWS

GRUPO ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Director Comercial y de Márketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: José Luis Sanz
Redacción: Bruno Sol
Colaboradores: Carlos Yuste, Rafael García, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Colman López y Magdalena González
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffarato, Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72. Fax: (91) 431 65 80

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefina Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director General: Carlos Lapuente
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10.
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas. Director Administración: Ignacio García

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid. Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid. Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

Ediciones Mensuales
Revista MEGA SEGA
C/O'Donell, 12.
28009- MADRID.

Hola, soy una de esas personas mayores a las que les gustan los videjuegos y soy aficionado, entre otras cosas, a la lectura de revistas para recabar información sobre las novedades y los análisis de los videojuegos.

Estoy todavía atónito con la aparición de la revista nº11 de MEGASEGA y no salgo de mi asombro con la nº12 con la sección ¡¿Una de gambas?!.

Dice el refrán "Dime de que alardeas y te diré de que careces". La razón enseña que la verdad no tiene contradicciones y que pecar de exceso de amor propio provoca que uno mismo no corrija sus propios errores. Me explico:

1-¿Cómo puede ser que la valoración de los juegos cambie del nº10 a los números 11 y 12? ¿Cómo es posible que vuestra revista anuncie un juego de tenis Grand Slam como regalo de suscripción valorado en un 87% y en vuestro propio catálogo de valoración esté valorado en 80%? ¿Cómo es que este catálogo no coincide con los análisis realizados en números anteriores de vuestra revista?. Presumes de ir a la última y en el catálogo aparece el Grand Slam Tennis como el mejor juego de tenis, ¿Pero aún no te has enterado que hace ya meses que salió el Davis Cup?. Sí debeis de saberlo puesto que en números anteriores lo analizasteis y comprobasteis que era el mejor juego de tenis. Es demasiado pedir un poco de coherencia entre los que hacéis esta revista, ya que en estos momentos vais de "enteradillos"¿Por qué no dejáis a un lado lo de "el mejor juego sacado por Acclaim o Electronic Arts, etc., etc.."?¿No nos interesa más si es un buen juego para MI consola?. A mí y a los usuarios de Sega nos interesa si es el mejor juego para NUESTRA consola o no y confiamos en que la gente que os dedicáis a esto hagáis una valoración objetiva. Resulta curioso que no os interese que paguemos mucho por unos juegos que no valen ni la cuarta parte de lo que cuestan, cuya satisfacción es transitoria y no compensa el costo. Todo esto me da mala espina, y me pregunto si no habrá publicidad encubierta en vuestras valoraciones, ¿Fatal Fury ha mejorado de un mes a otro? Este juego me lo pasé yo con sólo manejar el botón C del pad, y no es broma. ¿Ecco, the dolphin ha empeorado?. Este juego de rol con una música, unos escenarios y unos movimientos fantásticos ha asombrado a propios y a extraños, solo ha igualado su valoración de 97% Eternal Champions valorados ambos en vuestros números anteriores. ¿Te acuerdas? ¿Cómo es que ahora preferís SF II?.

2- Respecto al exceso de amor propio te diré que la seriedad y la objetividad no están reñidas con el desenfado ni tampoco con la coherencia. Cuando las revistas de coches analizan un Mercedes rara vez difieren entre ellas, salvo en pequeñas cosas. Pero vuestra política ahora es la de ir de "diferentes" por la vida hacéis valoraciones altamente subjetivas y hacéis vuestras virtudes con los defectos de los demás. Eso es valorarse uno mismo con exceso ¡Erróneamente!. Mejoraros con vuestros propios defectos y vuestros propios errores, porque si no os estáis engañando y nos estáis engañando. Por cierto en la revista TodoSega anterior salió una primicia, que es un nuevo soporte que convertirá nuestra Mega en una Mega 32 Bits, ¿Por qué no resaltáis lo bueno de esta revista?. Ella sale unos días antes que vosotros y se os adelantan en la información y tal vez por intentar salir antes cometen fallos en la impresión, eso pasa en los mejores periódicos.

Vuestra información ahora tiene muchas contradicciones y por tanto es FALSA y no es ETICO jugar con la vulnerable imaginación de los niños.

Espero que esta carta os sirva para reflexionar, he intentado hacer en ella un resumen de algunos de mis sentimientos pero no de mis emociones.

Un amigo (o tal vez Ex).
Xàtiva 30 de Marzo de 1994.

▼ ***Para que no nos falte "de ná" hemos abierto un buzón para que critiquéis las meteduras de pata que hayamos cometido.***

CARTA ALUSIVA

Ha llegado el momento de poner las cosas en su sitio, de decir las verdades, porque hay gente que necesita saberlo. Esta carta que os enseñamos es un ejemplo del incorformismo que reina en este mundo, de la desorientación global de algunos. Nuestro ex-amigo (o ex-compañero) de Xàtiva, cobarde por no dar su dirección para que le contestáramos privadamente, va a saber, una por una, las razones que oprimen su, presumible, escaso cerebro.

Querido amigo (sé quién eres y nos conocemos), no voy a reproducir tu carta porque ocuparía demasiado y además está muy mal escrita, pero por orden, respetando tu misiva, voy a responderte:

Creo que la esencia de ¡¡Una de Gambas!! no ha quedado clara. En esa sección no nos limitaremos a poner en evidencia nuestros errores o los errores ajenos de los redactores pandero, sino a festejar con prestancia los aciertos de distribuidoras, revistas (todas) y productoras. Creo firmemente que, ante todo, ha de saberse la verdad para desenmascarar los infundados desconocimientos que puedan perturbar el buen funcionamiento de nuestro incipiente y muy frágil mundillo. En esta sección, si eres paciente, llegarás a ver felicitaciones y agradecimientos especiales, sin mirar religión, marca de consola o antigüedad. Pero debes coincidir conmigo en que no es justo malinformar.

La valoración de la revista ha cambiado del número 10 al 11 y 12. Es evidente, porque la revista no la hacen los mismos, ha cambiado de manos. Como seres humanos, recuerda que "en la variedad está el gusto" y es parte de nuestra libertad opinar y no coincidir con los anteriores compañeros. En un ejercicio de coherencia personal, de la redacción, las valoraciones han sido corregidas al nuevo gusto. Así es, y así seguirá siendo.

1- Para entender la revista primero hay que saber leer. El 80% que muestra GRANDSLAM en el catálogo es la puntuación global que la revista tiene de ese cartucho, y el 87% de la suscripción es la nota que, particular y libremente, J. L. Skywalker tiene de ese programa (y sabemos de sobra que DAVIS CUP ha salido en el mercado, pero te repito que tus gustos, desgraciadamente, no coinciden con los nuestros). Has de saber diferenciar entre una opinión particular y otra general nacida del consenso de los gustos y opiniones de los integrantes de la revista. Prueba a comprar tres cartuchos, escribir tu valoración en un papel con su respectiva nota y compararlo con lo que nuestra revista (desde el número once a esta parte) opina.

De todos modos no presumimos de ir a la última y puntuar por tanto de una manera diferente los cartuchos. Nuestro problema es que tenemos un exceso de criterio, para evaluar los programas, derivado de la extensa experiencia particular y profesional en distintos medios del sector que nuestros redactores y colaboradores poseen.

Por si tienes alguna duda voy a enumerarte las revistas en las que ha escrito cada uno de ellos:

Nemesis: HOBBY CONSOLAS, TODO SEGA y SUPER JUEGOS.
The Scope: HOBBY CONSOLAS, NINTENDO ACCION, TODO SEGA y SUPER JUEGOS.
The Elf: HOBBY CONSOLAS, NINTENDO ACCION, MICROHOBBY, SUPER JUEGOS, OK CONSOLAS y CTW (Computer Trade Weekly).
J. L. Skywalker: HOBBY CONSOLAS, MICROHOBBY, MICROMANIA, OK CONSOLAS, SUPER CONSOLAS, OK PC y SUPER JUEGOS.
Mayerick: HOBBY CONSOLAS, MICROMANIA, OK SUPER CONSOLAS y SUPER JUEGOS.
De Lucar: HOBBY CONSOLAS, TODO SEGA, NINTENDO ACCION y SUPER JUEGOS.
I.M. Predator: OK CONSOLAS y OK PC.
C. Y. Kocinski: SUPER PC y SUPERJUEGOS.

Si con este historial (desde el primero hasta el último, todos llevan en esto de los videojuegos más de once años) no tienes bastante, te recomendamos que cierres nuestra revista y dejes de comprarla (si quieres saber quién escribe y qué historial tan extenso tienen esos a los que adoras, mándanos tu dirección y gustosamente te responderemos).

Si te decimos que es el mejor cartucho de esta o aquella compañía es porque sabemos, a diferencia de otros, la trayectoria que han seguido y los lanzamientos y programas que han realizado para otros soportes. Porque suponemos que tú, alguna vez, has tenido contacto con un cartucho de ésta o aquella compañía y basándote eso podrás hacerte una opinión más fiable.

El tema de ETERNAL CHAMPIONS viene de lejos y queremos decirte que, basándonos en ese cambio de imagen, nunca habríamos puntuado ese cartucho tan alto como se hizo, ni por lo más remoto lo hubieramos puesto por encima del insuperable STREET FIGHTER II. Hacer lo contrario es un ejercicio infinito de imprudencia editorial.

2- Estoy contigo en que cuando se habla de un 'mercedes' todo el mundo coincide. Pero es que en el mundo de los videojuegos los 'mercedes' son muy escasos y rara vez la mediocridad reinante (DAVIS CUP, por ejemplo) puede combatir la infinita cantidad de gustos que coexisten entre las personas. Siempre encontrarás a alguien que opine lo contrario y tendrá, a buen seguro, razones de sobra para convencerte. ¿Has visto el FLICKY (aunque dudo mucho que sepas cómo es) de Mega Drive ? ¿Te gustó?

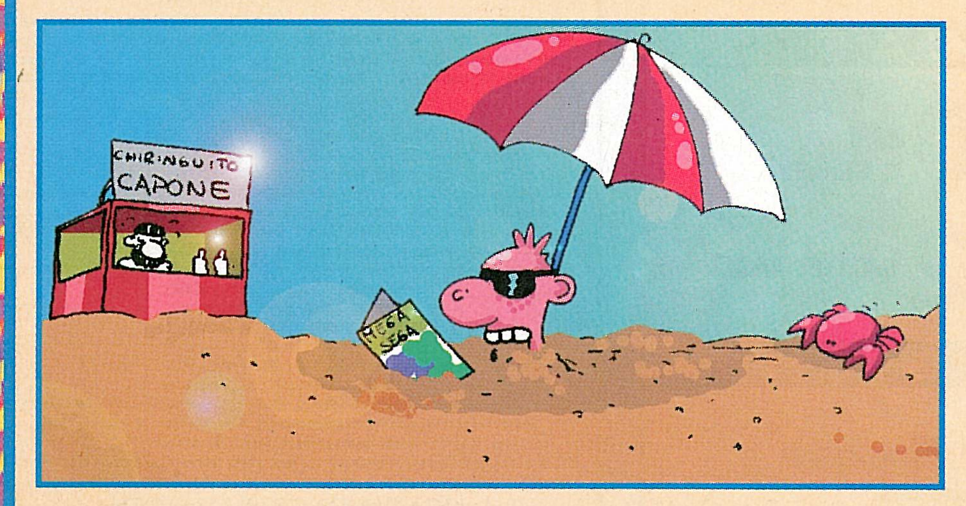
Dime, amigo, ¿has visto alguna vez una crítica que no sea subjetiva? ¿No será que los comentarios individuales no son tu ideal de valoración?

Sobre las primicias en otras publicaciones, me parece bien que nos lo recuerdes porque tendrás que tener muy en cuenta la calidad de la información. ¿Nunca has pensado que una primicia mal dada, con datos erróneos, es peor que decir las cosas como verdaderamente van a ser, aunque sea quince días después? Recapacita.

Poco debes entender de esto cuando afirmas que nuestras informaciones son FALSAS y poco ETICAS. ¿A qué te refieres? Esas dos expresiones, si es que sabes lo que significan, tienen muchas acepciones pero ningún sentido concreto. Nadie de esta redacción juega con la imaginación, porque jugar es dar noticias artificiosas, equivocadas o afirmar cosas que se desconocen.

Desde estas líneas te invito a participar en nuestra revista enviando los 'gambazos' que puedas encontrar. Por muy graves que sean, serán publicados por méritos propios. Recuerda que "es posible engañar a pocos durante mucho tiempo y a muchos durante poco tiempo, pero nunca serán muchos los engañados durante mucho tiempo".

P.D.: abrimos públicamente un concurso con suculentos regalos (un póster gigante del ser en cuestión en paños menores), para quién descubra el nombre e identidad del remitente. Una pista: el nombre empieza por vocal.



CON RAZON

En los últimos meses habéis visto cómo nuestra revista adquiría una nueva línea en algunas de sus secciones. Era el inicio de una nueva época que esperamos guste a todos y que tiene sus propios riesgos.
Primero porque sabemos que los cambios bruscos son siempre difíciles, traumáticos llegaría a decir, y nunca son aconsejables si no se hacen con una veracidad y credibilidad mínimas. Hemos desarrollado nuevas secciones con la seguridad de haber dotado a la revista de la información que faltaba. Con Flashback nos acercamos a los cartuchos que, como las películas, merecen el calificativo de clásicos. En Game Over os enseñamos esos finales a los que en numerosas ocasiones no tenéis acceso. Y los reportajes esperan encontrar ese público que los lea para ahondar más en la teoría de las consolas.
Pero el cambio no está cerrado. Siempre esperamos nuevas ideas de vosotros, que puedan aderezar cada página de MEGA SEGA, con un único fin: el de informar y hacer, entre todos, una publicación seria, fiable, coherente y atractiva.
Sin más, creo despedirme hasta el próximo mes, en esta misma sección.

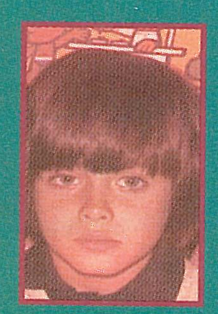
José Luis Sanz

EL DESAFIO

Por motivos de espacio no podemos ofreceros los resultados de la competición que llevó a la redacción de MEGA SEGA enfrentarse con la de SUPERJUEGOS. El resultado, satisfactorio para ambas partes, lo veréis reflejado en nuestras páginas el próximos mes. ¿Dispuestos a reiros?

PEQUEÑOS FANTASMAS

Como las siete plagas del antiguo Egipto, nuestros redactores y colaboradores atacan de nuevo para enseñarnos interioridades tales como su más temprana juventud o las más onanistas pesadillas derivadas de sus respectivas vivencias mundanas. Aquí los tenéis, todavía vírgenes en el manejo de videojuegos (no existían cosas como FLICKY que llegaron a traumatizarles), para que los veáis y os riáis sin tregua. Son todos vuestros.



J. L. "ombligo profundo" SKY-WALKER
De todos los recuerdos de mi juventud tengo especial aprecio por aquel en el que un hombre grande me hizo un "Osoto gari" agarrándome de las orejas. Temo a la oscuridad y al hombre del saco. Desgraciadamente por esos años no había visto todavía STAR WARS. (Foto electoral para delegado de 1º B).



KOCINSKI
Cuando era pequeño mi mamá me decía que tenía que comer mucho, debido a mi extrema delgadez, para poder partirle la cara al chulito de la clase. Poco a poco, y después de toneladas de cocidos y cientos de fabadas con almejas, me he convertido en un gordo de 250 kilos y aparezco en el libro *Guinness*, cumpliendo así todos mis sueños.



R. DREAMER
Quien le iba a decir a este inocente y simpático muchachote cuya mirada rebosa de alegría y candidez tras degustar un hermoso helado de chocolate en almíbar, que años más tarde su vida se iba a ver truncada por un desafortunado encuentro con los redactores de MEGA SEGA, adquiriendo unos tintes realmente dramáticos y pesarosos. El pobre todavía se está recuperando de la impresión.



"Casca matronas" NEMESIS
Lamento no poder ofrecer una foto de mi infancia debido a unos inexplicables fenómenos. Tras un parto de 16 horas, el médico vio asombrado cómo el bebé medía casi dos metros y, entre insultos, agarraba la puerta y se largaba a la calle. Después de unos forcejeos., y tras partirle la mandíbula a la matrona, le robé el tabaco a mi padre y le robé el coche.



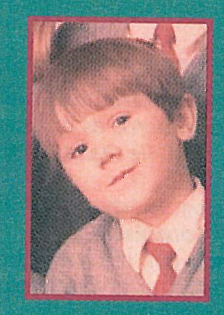
J. C. MAYERICK
Tan inusual nombre me llegó por culpa de un extraño complejo de la niñez que me impedía vocalizar otra palabra que no fuese MAY, lo que no fue obstáculo para realizar, a los 5 años, tres carreras y dos Masters por la universidad de Alpedrete. El día que versionen el EVERYONE'S A WALLY para ***Super Nintendo***, me hago socio del Albacete Balompié.



THE ELF
Aunque parezca mentira los elfos también tienen infancia. Esta angelical sonrisa y considerable cabeza a prueba de coscorrones ocultaban la dramática costumbre de la criatura de quebrar camiones de obras públicas apretando fuertemente con los músculos. Mención especial para la gorra blindada y la uña nacarada del dedo gordo del pie.



Pepo, «la leyenda del negro» THE SCOPE
Lo de la leyenda nació más o menos durante la época de la foto. Se trata de la playa de Las Casas de Alcanar (Tarragona), donde el sol bronceaba de tal forma mi cuerpo que las lugareñas no perdían un instante en quitarme la ropa (en la foto, a la derecha, una chica desnudándome). Yo, con la audacia que me caracteriza, me dispongo a atizarle un salvaje zapatazo en el coco (donde esté un videojuego...).

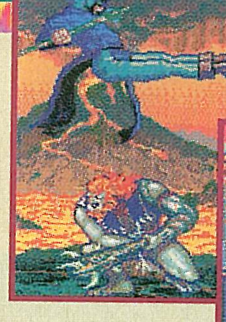


DE LUCAR "el cuerpo"
En esta instantánea, arrebatada de la cartera de Claudia Schiffer tras una dura batalla, podéis observar una imagen de ese irrepetible proyecto de superhombre llamado De Lúcar. Ya en su estadio larvario dio muestras de increíbles poderes, anunciando que algún día colaboraría con Mega Sega. Aquellas palabras se han convertido en realidad y, por ello, sus compañeros dan gracias al cielo cada mañana a primera hora cuando lo ven entrar.



COLECCION DE HORRIBLES CROMOS SOBRE ETERNAL CHAMPIONS

El mes pasado nos llegaba el CD con la música que Right Said Fred (¿el grupo número uno en el Reino Unido?) había compuesto basándose en el videojuego SONIC 3. Pues bien, poco ha sido el tiempo que ha transcurrido desde el lanzamiento de ETERNAL CHAMPIONS como videojuego hasta su aparición como colección de cromos. La empresa responsable ha sido Panini.
Desde la colección de Orzowey no éramos conscientes de contemplar unos cromos de la catadura estilística de estos, horribles en sí mismos y faltos de cualquier tipo de sentido.





LOS MEGAJU

9

Los expertos lo tienen claro.
Los han probado a fondo y no se han mordido la lengua desplegando adjetivos.
Y sobre todo, puntuación.
¡De 90 para arriba!.
La mejor munición posible para la mejor máquina de 16 Bits: MEGA DRIVE.



SONIC 3

97. *"Ultra veloz, hiper activo, mega jugable, en otras palabras, el mejor SONIC de la historia".* **-Todo Sega-**
97. *"SONIC 3 es el juego definitivo, capaz de enamorar a los más escépticos".* **-Hobby Consolas-**
95. *"Sin duda, éste título supera con creces incluso la excelente versión de MEGA CD".* **-Super Juegos-**

97

24 MEGAS



ETERNAL CHAMPIONS

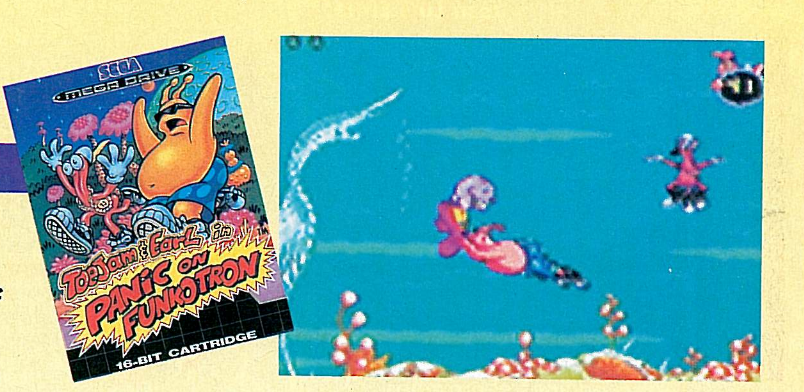
95. *"El juego de lucha más completo de la historia de MEGA DRIVE. Lo tiene todo y todo es bueno".* **-Hobby Consolas-**
90. *"Si te gustan a rabiar los juegos de lucha, ¡cómpralo!".* **-Super Juegos-**

95

TOE JAM & EARL 2

91. *"La 2ª parte de estos raperos es un auténtico despliegue de jugabilidad y diversión. ¡Dále marcha a tu MEGA DRIVE".* **-Todo Sega-**
"Me ha gustado tanto que no hay ningún aspecto negativo que se pueda resaltar". **-Hobby Consolas-**
"Un completísimo Arcade con la jugabilidad precisa como para convertir a estos extraterrestres en nuestros compañeros de juego favoritos". **-Super Juegos-**

91





Unitros

SEGA VIRTUA PROCESSOR

LA VELOCIDAD ELEVADA AL CUBO

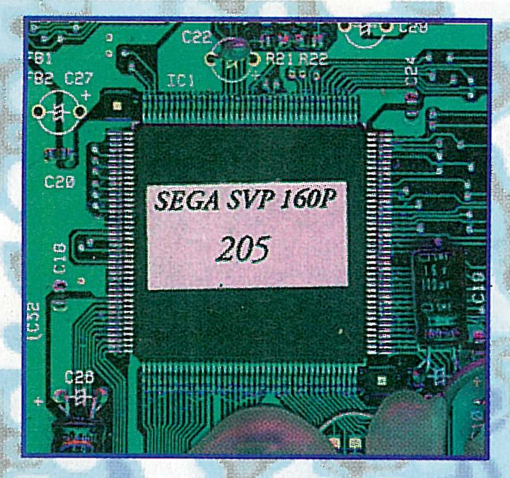




Recuperados de la llegada del *Mega CD* el año pasado, Sega vuelve a mostrarnos que las posibilidades de su buque insignia llamado *Mega Drive* son infinitas. Un nuevo complemento, de nombre SVP (Sega Virtua Processor), llega para acelerar nuestro corazón con nuevas y más espectaculares aventuras.







Era de esperar. Desde que el mundo es mundo y las consolas son consolas, las limitaciones propias del tiempo y de las máquinas ha hecho buscar siempre salidas alternativas. ¿Que son pocos 64 colores simultáneos en pantalla? Pues se inventa una rutina o chip para aumentarlos y ya está. ¿Que hace falta más velocidad para procesar la información de la consola? Pues inventamos el SVP y en paz. Así se ha movido este mundo y así seguirá moviéndose.

El caso es que los usuarios de ***Mega Drive*** estamos de enhorabuena, porque una nueva maravilla tecnológica llama a nuestra puerta. Un avance que corre a la nada despreciable velocidad de 23 MHz y que puede permitirnos revivir las espectaculares partidas de la mejor recreativa de **Sega** de los últimos años: **VIRTUA RACING**.

Es lógico que pasado un tiempo, y más a la velocidad que se mueve este mundo, las máquinas diseñadas con un fin claro queden atrasadas o, cuando menos, ligeramente desfasadas por la aparición de otras. Si hace cuatro años, cuando fue distribuida en españa la primera ***Mega Drive***, 16 bits, 7,5 MHz y 64 colores simultáneos eran suficientes, lo cierto es que tras la aparición de otros soportes superiores (***3DO*** y ***Jaguar*** entre otras), estas características se quedan cortas. Es por ello que **Sega** ya contemplaba hace tiempo la posibilidad de ampliar estas posibilidades. Evidentemente, no a través de puertos de expansión (la consola no tiene), sino dentro de los cartuchos, formando parte de un lanzamiento determinado que por su complejidad necesita de un impulso mayor en MHz.

Para poner ejemplos concretos, los chips de expansión han sido el pan nuestro de cada día a lo largo de la ya dilatada carrera de las consolas. **Nintendo** ya los incluía hace tiempo en sus cartuchos para aumentar el número de colores, acelerar la velocidad de proceso de la consola o dotar de mayores posibilidades sonoras al videojuego. **Sega** no podía permanecer al margen y ha diseñado el SVP para correr más, para llegar el primero a la meta.



LAS VENTAJAS

A diferencia de lo que mucha gente piensa, un chip del estilo del SVP no se limita a generar gráficos vectoriales, basados en polígonos más exactamente, sino que también acelera la velocidad de proceso de la consola. Si normalmente una ***Mega Drive***, funciona con una velocidad de 7,5 MHz (esto es en algunos casos irreal, porque la consola se ve ayudada por procesos paralelos a través de otros chips), el SVP permite multiplicar esa velocidad por tres. Al aumentar la velocidad de proceso, los juegos que utilizan gráficos vectoriales como F-117 NIGHT STORM y F-22 INTERCEPTOR, por ejemplo, que hasta ahora eran lentos por definición, aumentan sus posibilidades, tanto de manejo como de espectacularidad.

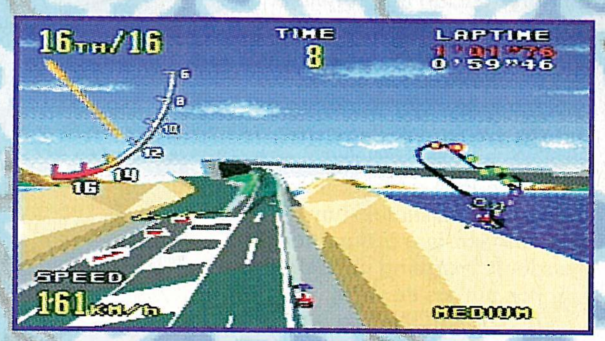
Pero, ojo, no nos cansaremos de repetir que el chip SVP no es sólo un mero sinónimo de gráficos vectoriales.

Haremos hincapié a lo largo de todo el reportaje para que no confundáis los terminos en los que el SVP se mueve. **VIRTUA RACING** es la primera entrega de este chip y tiene un fundamento más que justificado.

Hace algo más de un año aparecía en el mercado de las recreativas una máquina llamada VIRTUA RACING, cuyas características principales tenían a los gráficos poligonales y las competiciones entre ocho













¿CUATRO JUGADORES A LA VEZ?

Según algunos experimentos realizados en la pasada feria de Chicago, CES, existe la posibilidad de que cuatro jugadores en dos consolas compitan simultáneamente en el **VIRTUA RACING** mediante un módem que conecte ambas consolas a través de la red telefónica.

Si esto es cierto, cosa que ya nos encargaremos de comprobar, estamos ante un nuevo avance que puede multiplicar la interacción entre usuarios, convirtiendo partidas monótonas en verdaderas experiencias vitales.



corredores de modo simultáneo como protagonistas.

Mediante estos polígonos cada máquina crea un mundo virtual (el mismo en todos los casos), que es gestionado por un procesador central que aglutina y distribuye las posiciones de los bólidos en cada momento a las diferentes máquinas. Esa información que remite el procesador central a las ocho terminales (jugadores) permite a cada máquina posicionar exactamente cada elemento del mundo virtual en la pantalla, creando un entorno global al que el jugador puede acceder a través de cuatro vistas distintas (hay que decir que, una vez que ese mundo es creado, la máquina puede mostrar infinitos puntos de vista).

VIRTUA RACING ha batido algunos récords que es necesario enumerar, aunque en realidad aquí sólo os mostramos un aperitivo de lo que os ofreceremos el mes que viene. Primero, ha abierto una nueva vía en el mundo de las recreativas al utilizar técnicas virtuales (podrían llamarse así aunque no es del todo exacto) en la creación del entorno de juego. Esta nueva tecnología ha tenido continuación en el espectacular VIRTUA FIGHTERS y VIRTUA STAR WARS (de próxima aparición en salones recreativos). En segundo lugar, tiene el mérito de habernos hecho olvidar, momentáneamente, títulos como POLEPOSITION de **Atari** o el mismísimo OUT RUN de **Sega**. Si esto no os parece suficiente, mantened este nombre fijo en vuestra memoria: DAYTONA, la nueva gran máquina de conducción de **Sega** para recreativas que tendrá dos versiones para ***Saturn*** y ***Jupiter*** (hay quien afirma que el nombre definitivo será MARS). Por el momento nada más, salvo un consejo: comenzad a ahorrar para adquirir **VIRTUA RACING** para ***Mega Drive***, la mejor conversión (si Némesis, The Elf, Kocinski, Mayerick, Dreamer o De Lucar me permiten hacer esta afirmación) de recreativa a consola de todos los tiempos.

No hay mejor prueba de calidad que someter un producto a un análisis comparativo. Os remitimos, pues, al cuadro que señala las características del SVP de **Sega** y el Chip Súper FX de **Nintendo** (STARWING). Si habéis visto ese cartucho, podréis haceros una idea de qué nuevas puertas hacia el divertimento puede abrir el nuevo chip SVP. Juzgad vosotros mismos.

Mucho más espectáculo para Mega Drive gracias al nuevo chip SVP.









COMPARATIVA SVP SEGA VS. SUPER FX CHIP DE NINTENDO

	Nintendo Super FX Chip	Sega SVP
Tecnología	RISC. Un comando por ciclo de reloj (7)	DSP. Un comando por ciclo de reloj
Velocidad de proceso	10 MHz. 10 MIPS (1)	23 MHz. 23 MIPS (1)
Programación ROM (2)	Caché RAM, 512 bytes	I-RAM (instrucciones de RAM internas) 2 Kbytes
Velocidad de proceso de Multiplicación	8x8 bits: 1 ciclo de reloj 16x16 bits: 4 ciclos de reloj	15x15 bits: 1 ciclo de reloj
Velocidad de proceso de división	Incluida Velocidad estimada: 16 ciclos de reloj	No incluida Operativo por software: 32 ciclos de reloj
Reescritura	Incluida	Incluida
Nº Polígonos (3)	100-120 polígonos (16 colores) con 4 ciclos de reloj	300-500 polígonos (16 colores) con 4 ciclos de reloj
RAM	No incluida	DRAM instalada (4)
Nº de colores en pantalla (5)	16 y 256 colores	16 colores (5) por limitación de la ***Mega Drive***
Ampliación de sonido	No incluida	PWM 2 canales
Puertos de expansión	Interno: 16 bits Externo: 8 bits	Interno /Exerno: 16 bits
Herramientas de desarrollo	Sony NEWS	PC AT

(1) MIPS: son las siglas de *Mega Instruction per Second*. Es decir, la cantidad de megas que la CPU es capaz de procesar.

(2) Programación ROM: simple comparación entre Chip Súper FX y SVP para mostrar que son diferentes.

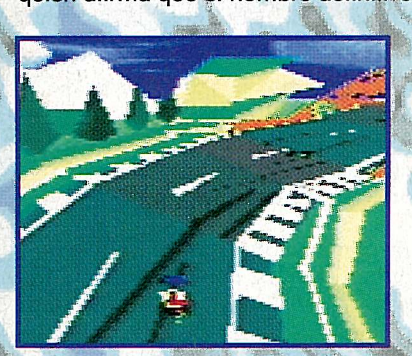
(3) Nº de Polígonos: normalmente, estos polígonos son triángulos que la máquina genera. Cuando se especifica que se procesan 100 polígonos en 4 ciclos de reloj estamos afirmando que el chip calcula y muestra 100 triángulos en ese tiempo. El proceso de multiplicación es cuatro veces más rápido en el SVP que en el Chip Súper FX.

(4) RAM (Random Acces Memory): memoria de lectura y escritura. SVP utiliza DRAM, que es un tipo de memoria que permite un acceso de mayor rápidez que las memorias convencionales. Esta memoria la utiliza el SVP para almacenar constantes (números) que necesite en todas las operaciones.

(5) Nº de Colores en pantalla: el Chip Súper FX puede mostrar 256 colores simultáneos sobre 65.000, pero reduciendo ostensiblemente el número de polígonos en pantalla (no suele sobrepasar los 100).

(6) Colores en pantalla de ***Mega Drive***: normalmente sólo pueden mostrarse 16 colores sobre 512. Mediante rutinas especiales de programación, este número puede incrementarse a 512. En este caso, el número de polígonos se reduce considerablemente.

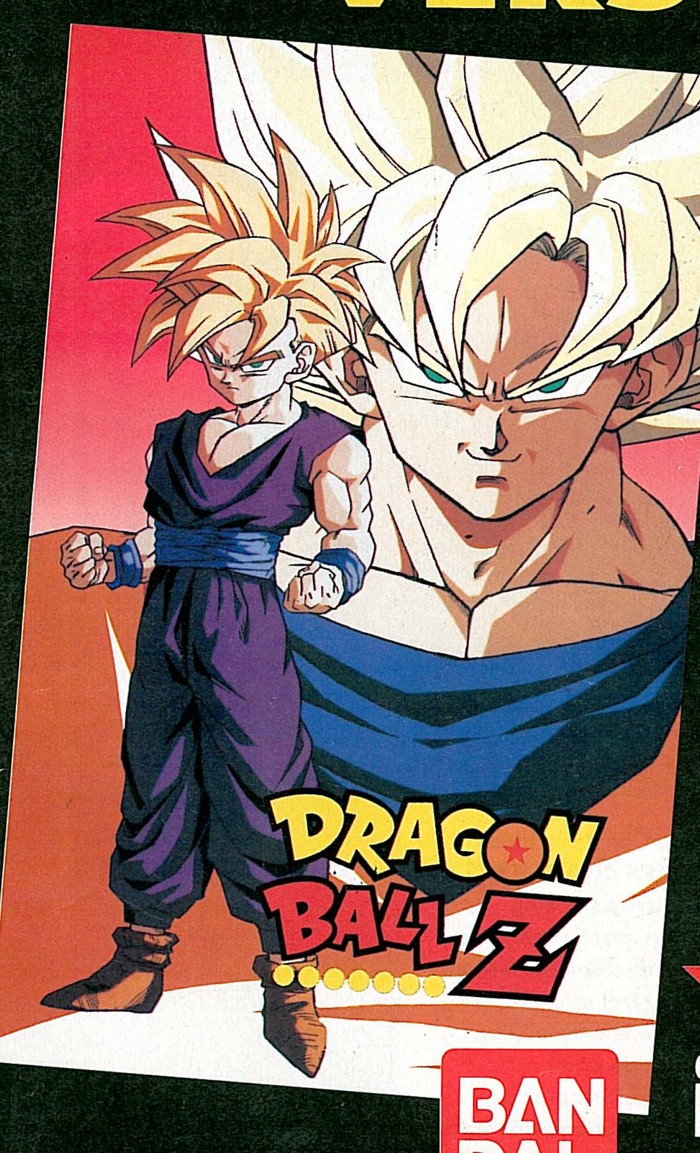
(7) Ciclo de reloj: para que os hagáis una idea, un ciclo de reloj equivale a un hercio, es decir, un millón de ciclos de reloj por Megahercio.



BANDAI INFORMA

¡¡¡AUTENTICO!!!

VERSION PAL



Espérate; ya llega el nuevo Dragon Ball para SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SEGA MEGA DRIVE

SOLO el auténtico Dragon Ball:

- ¡¡ES VERSION PAL!!; no necesita adaptadores.
- Tiene Libro de Instrucciones en español.
- Viene con el sello de autenticidad BANDAI.
- Tiene un precio que te flipará



Y ADEMAS...

¡GRATIS! CON EL AUTENTICO DRAGON BALL ESTE MAGNIFICO POSTER EDICION LIMITADA.

BANDAI

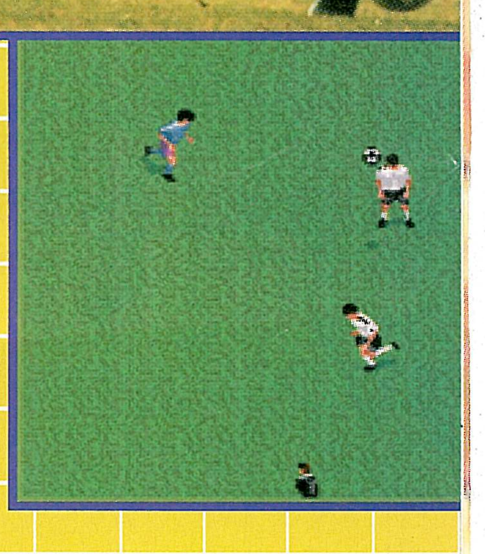
Ryan Giggs CHAMPIONS

Es la última estrella del fútbol inglés y milita en el Manchester United. Se trata, por supuesto, de Ryan Giggs. El galés formará parte a partir de ahora de otro gran equipo, el de Acclaim, que le ha fichado para que muestre su clase en Mega Drive.



Con los *beat'em ups* como líderes absolutos de ventas desde hace tiempo y la moda del baloncesto iniciando un declive tan rápido como su ascenso, parece que el siguiente género *in* que se avecina es el balonpié. KICK OFF II ya está calentando motores, poco después llegarán tanto GOAL! de **Virgin** como la licencia de la Copa del Mundo de **U.S. Gold**; mientras tanto, el SENSIBLE para ***Mega Drive*** está a punto de ser desatado.

Acclaim colmará los deseos de todos los futboleros gracias a una explosiva relación con el Manchester y el joven internacional galés Ryan Giggs. Programado por **Park Place** (los chicos de la saga MADDEN), **Acclaim** decidió que el punto fuerte del programa sería su jugabilidad. El cartucho debía ser muy realista para evitar situaciones tan jocosas como marcadores de 32-0 (preguntad a Scope cómo es su relación con el SENSIBLE). Con estas ideas **RYAN GIGGS'S CHAMPIONS** usa un terreno de *scrolling* horizontal con grandes *sprites* y lo que **Acclaim** cree que será el sistema de control más realista hasta la fecha. El propio Giggs está colaborando en el desarrollo delcartucho. Los amantes del deporte rey podrán ver el resultado en agosto. Como es habitual, MEGA SEGA ha conseguido las primeras pantallas del juego.



PROJECTO
RYAN GIGGS CHAMPIONS
EMPRESA
ACCLAIM
INICIADO
OCTUBRE DEL 93
DESDE
AGOSTO DEL 94
FORMATO
MEGA DRIVE
PROGRAMADORES
PARK PLACE





▲ ¡Pizo Gómez, selección!

▼ Los equipos de este grupo han tenido resultados un poco tristes.

BAJO MI CONTROL

Todos los juegos de fútbol tienen como punto de referencia obligado a FIFA INTERNATIONAL SOCCER de **EA**. Durante el desarrollo de **GIGGS'S**, **Park Place** miró a cada uno de los cartuchos de fútbol en oferta y anotó sus carencias y sus virtudes. SENSI fue criticado por ser poco real debido a la increíble y absurda diferencia de goles que se pueden marcar en un partido, mientras que FIFA adolecía en su apartado de control. De este modo, **RYAN GIGGS'S** recoge todos los aspectos positivos del resto de juegos. **Park Place** ha evitado el síndrome de la *pelota de pegamento* por la que el balón se queda pegado a los pies del jugador y ha decidido hacer del juego una auténtica ensalada de pases como ya se pudo ver en el impresionante VIRTUA SOCCER de **Hudson**. Además, han aprovechado para añadir algunos extras por lo que el resultado final promete ser impresionante.

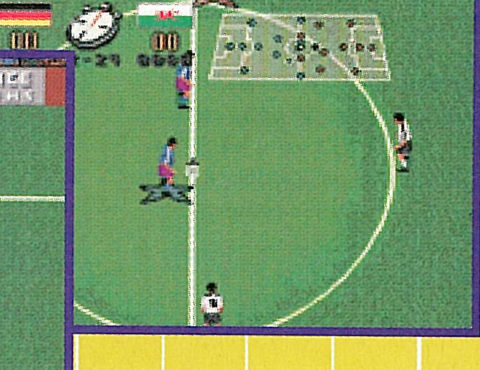


▲ ¡El último tonto!



▼ Tras la banda del Ayuntamiento, el saque de honor de alguna voluptuosa actriz y el minuto de silencio... el chut inicial.





▲ Cierto equipo blanco debería comprar este cartucho y aprender un poco.



◀ El de negro, por su siniestro aspecto, bien podría ser nuestro jefe.

UN TORNEO DE CAMPEONATO

Además de los partidos de exhibición **CHAMPIONS** ofrece un campeonato internacional donde 32 equipos compiten en un apasionante torneo. La mayoría de las selecciones participantes en la Copa del Mundo de este año están presentes –incluso Inglaterra por alguna extraña razón y los galeses, que están representados por que Giggs juega con ellos. ¡Pelotas!– y cada uno posee variados niveles de habilidad en tres apartados: velocidad, ataque y defensa. Cuando escojamos una escuadra aparecerán tres barras con diez bloques cada una. Cuantos más bloques tengas cubiertos en cada apartado, mejor (Alemania tiene un 100%).

OPCIONES, POR FAVOR

Antes de que empiece el partido, el cartucho permite al jugador cambiar las opciones. **Park Place** deliberadamente ha puesto las cosas fáciles, así que las posibilidades están limitadas a activar la regla del fuera de juego y seleccionar la formación de tu equipo. Además, una vez sobre el terreno de juego, la única opción real que tenemos es un radar que permite localizar la situación de los equipos y cambiar algunos pequeños detalles del marcador.





Una bucólica escena de la campiña italiana.



Las excitantes y amplias opciones del programa.





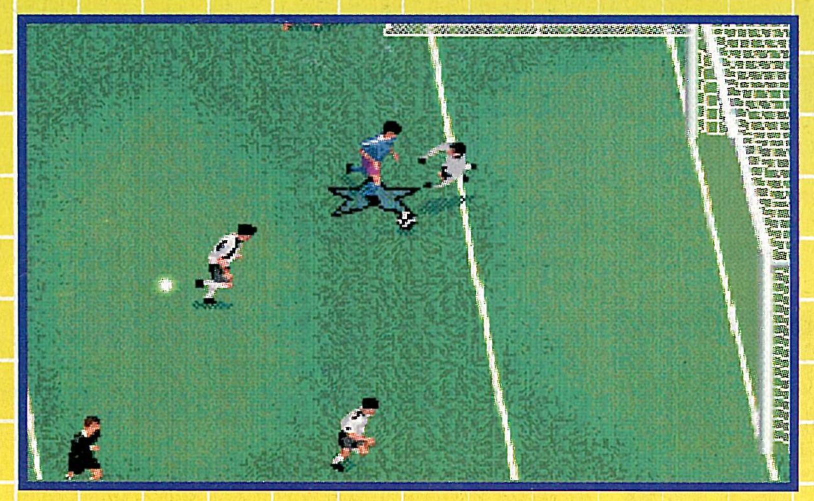


REAL COMO LA VIDA MISMA

El intento de **Park Place** de hacer el juego lo más realista posible se extiende incluso a la capacidad de fallo de los jugadores. Es decir, cabe la posibilidad de que en un tiro, supuestamente controlado, la pelota llegue al tercer anfiteatro. Para evitar hacer el ridículo delante de tus amigos y familiares, te recomendamos horas y horas de práctica hasta que consigas que tu juego se parezca lo más posible a lo que se ve en algunos campos de fútbol (extranjeros, por supuesto).



En lugar de esta de Giggs podíamos haber utilizado la famosa foto del Buitre, pero somos una redacción con fuertes principios morales.



Todos los jugadores parecen tener al menos una pierna en el aire. Verdaderamente predomina el realismo.

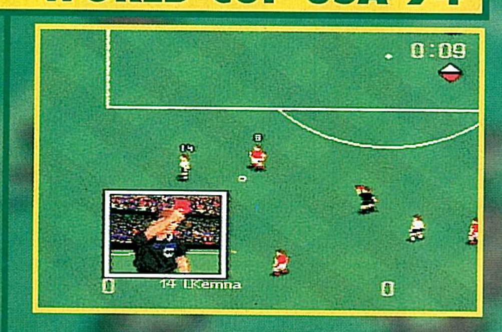
EL PORTERO DE MI CASA

Como Iribar demostró hace algún tiempo, un buen portero es tan importante como un delantero incisivo. Este aspecto ha sido recogido en el cartucho, por lo que un patadón no siempre será suficiente para romper la red. Además, el juego posee tres opciones de portero. La primera supone el control automático y fallará muy pocas veces. La opción intermedia obliga al jugador a controlar al guardameta en ocasiones de peligro severo. Finalmente, y para los más valientes, el control total significa que cada acción depende de ti.

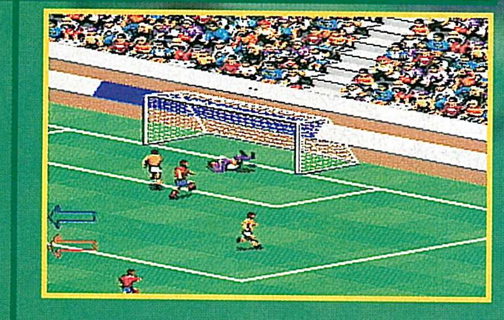
A POR EL MUNDIAL

Todo el fútbol que viene: previews de los más esperados cartuchos de esta temporada. ¡No lo dudes! Será la jugada de tu vida.

WORLD CUP USA 94



FIFA INTERNATIONAL SOCCER



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

EQUINOX

ART OF FIGHTING 2

Y ADEMAS... los trucos escondidos del espectacular juego de baloncesto NBA JAM.

Nº25-MAYO 1994- 275 PTAS.

LOS SUPER JUEGOS DEL MES

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

EQUINOX

TRUCOS

Todas las caras ocultas de NBA JAM

WORLD CUP USA '94

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

KICK OFF 3

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2

WORLD CUP STRIKER

SENSIBLE SOCCER PREMIO SUPER

FUTBOL TOTAL

CONCURSA

REGALAMOS 40 CARTUCHOS DEL WORLD CUP, 3 CONSOLAS NEO GEO ...Y BUSCAMOS AL MEJOR JUGON

RISE OF THE ROBOTS

Los robots están más revueltos que los huevos de mi desayuno. No, no es un chiste malo, sino la base del novedoso RISE OF THE ROBOTS. MEGA SEGA ha echado un vistazo a esta especie de beat'em up, que promete un motón de cosas buenas.

▲*"Podías usar el jabón, porque te huele el sobaco de tanta lucha intergaláctica".*

Los años ochenta fueron la década de las nuevas tecnologías, del comienzo de la corrupción y del diseño. El mundo de los videojuegos se vio salpicado por las dos primeras, pero el diseño ha tardado en llegar. Esta tendencia parece que está siendo corregida por **Mirage Software** con un *beat'em up* de diseño multiformato, RISE OF THE ROBOTS.

El equipo de desarrollo de la casa, **Instinct Design**, ha señalado por activa y por pasiva que RISE OF THE ROBOTS pretende ser un homenaje a los *beat'em up* clásicos, incluso los anteriores a SFII, como BARBARIAN de **Palace Software** y WAY OF EXPLODING FIST de **Melbourne House**. Al mencionar títulos como éstos se entiende que **Instinct** ha tomado muy en serio todos los antecedentes antes de empezar con su propio proyecto.

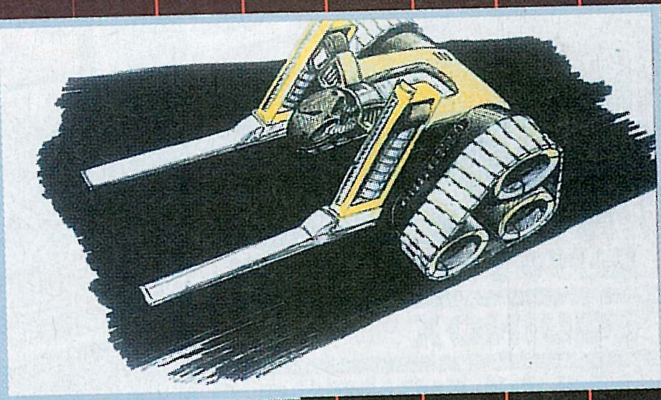
Intinct Design cree que el defecto de muchos de los juegos de combate recientes es que ofrecen mucha presentación pero sin la sustancia de la jugabilidad: "demasiado variados y demasiado complejos... tras pasar a un gran número de oponentes fáciles, un joystick lleno de movimientos, muchos de los cuales no se usan (o no se encuentran)", dice **Mirage**. Su punto de vista se basa en más estimulantes y variados oponentes, impresionantes técnicas gráficas y el uso de inteligencia artificial para que el juego suponga un reto constante. Estos son las premisas que **Instinct** cree que triunfarán, al usar aplicaciones de desarrollo pioneras (con un equipo especializado en el diseño de interiores) y al desarrollar lo que ellos han llamado la "filosofía del diseñador para juegos". Según estas premisas, una sola persona tiene una impresionante responsabilidad en el proyecto –como la de Woody Allen al dirigir sus películas–. Los beneficios son medidos según la calidad de los juegos desarrollados por los equipos que adoptan este concepto: **Bitmap Brothers**, **Sensible Software** y **Bullfrog**... Reconocidas compañías que a **Instinct** le gustaría tener a su lado.

EVOLUCIONES

RISE contiene una jerarquía de diseños para los oponentes robóticos. Los enemigos son visualizados según su papel de trabajo dentro del complejo antes del comienzo de su objetivo, y los bocetos de cada uno reflejan sus propósitos. Tu *cyborg* está conectado a una red de información, que te proporciona datos sobre cada oponente cuando te encuentras con él. Todos los robots tienen diferentes métodos de ataque y cada una requiere una determinada defensa:

CARGADOR

Es el enemigo más básico que te pueden encontrar. Su función original es mover cargas pesadas. Para atacar utiliza sus brazos elevadores como armas ofensivas. Pesado, feo y fácil de batir.

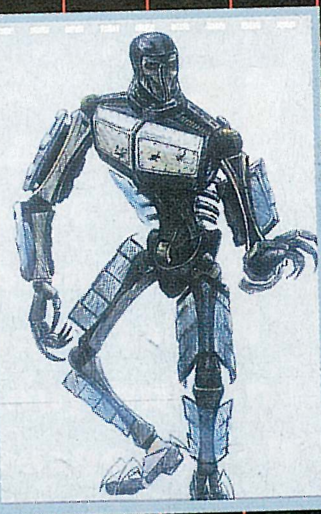


EL SUPERVISOR

El equipo de **Instinct Design** ha intentado crear algo especial para el final y probablemente el Supervisor cumpla este cometido. **Instinct** planea traer acción *morphing* a la ***Mega CD***, al cambiar la forma de este personaje durante el combate, usando una construcción semilíquida. En el panel de los gráficos podrás ver cómo puede lograrlo. Las tácticas también cuentan, ya que el androide puede recargarse en determinados paneles situados dentro del campo de batalla.

SOLDADO

Los últimos robots, incluyendo al Soldado, exhiben una apariencia más humana y mayor inteligencia. El robot está construido con una potente armadura sobre su esqueleto metálico, al que **Instinct** ha dotado de una textura renderizada.



PROYECTO
RISE OF THE ROBOTS

FABRICANTE
MIRAGE

INICIO
FEBRERO 93

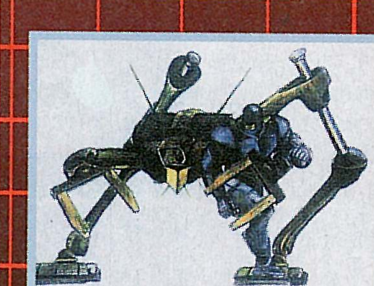
LANZAMIENTO
¡QUIEN SABE!

FORMATO
MEGA-CD

PROGRAMADORES
INSTINCT

¿DE QUE VA?

Un elemento clásico del juego es el argumento. Como se sugiere en el título, **Mirage** ha desarrollado el programa a partir de una historia sobre la revolución de las máquinas. La acción se sitúa en el siglo XXII, en una empresa de robótica llamada Electrocorp. El negocio de esta compañía secreta son los robots pesados para industria y armamento, y su producción está centrada en una planta llamada Metrópolis 4. Electrocop decidió "racionalizar" sus operaciones eliminando a los humanos innecesarios del proceso de producción (igual que en la actualidad) para remplazar por una nueva generación de *super-cyborgs* llamada Supervisores. De cualquier modo, las cosas se salieron de su curso. Los Supervisores fueron infectados por un virus propio y comenzaron a controlar la planta y a reprogramar el equipo existente para unirlo a la rebelión. Los ingenieros exteriores de Electrocop se dieron cuenta de que habían perdido toda comunicación con su planta. Mandar otros robots para restaurar el orden no era viable, ya que estarían expuestos al virus. Por suerte, un soldado de elite (probablemente C.Y. Kocinski) ofreció su cerebro humano para que fuera acoplado a un cuerpo mecánico lo suficientemente fuerte como para luchar contra el Supervisor y lo suficientemente duro como para controlar la Rebelión de los Robots.

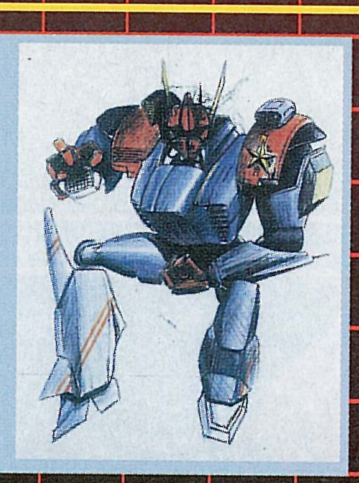


CRUCERO

Mirage está claramente encantado con el potencial de este androide. Aquí tienes una muestra de lo que este robot puede dar de sí en plena batalla. Esas terribles pinzas forman la base de su ataque, y las antenas de la cabeza también cuentan. Las influencias del mundo de los insectos y el cargador de la película Aliens es evidente. Demasiadas influencias.

GUERRERO

Este es el penúltimo reto –el guardaespaldas del propio Supervisor–. **Mirage** ha matizado el estilo del diseño con la influencia de los robot-juguetes japoneses. Imaginan al Guerrero como producto de Electrocop.



CONSTRUCTOR

La inspiración para el diseño parte claramente de los simios (como en nuestra jefatura de redacción). Este amenazador boceto de este robot semi-mono muestra la atmósfera de todo el programa.



▼*Oye, te huele un poco el aliento. Toma una pastilla juanola.*



GENERO RENDER

Un aspecto trivial pero interesante del robot Supervisor es que está diseñado como mujer. Cómo unas criaturas mecánicas pueden desarrollar características sexuales todavía no está claro, pero Sean Griffith, el diseñador del juego explica como surgió la idea: "El supervisor es el robot con un mayor aspecto humano y cuando empezamos su diseño encontramos que su textura metálica y estilo de lucha recordaba a formas femeninas". Sean piensa que es bueno parecerse a un personaje femenino en un juego. "No es como tener la forma de una Barbie". Con la forma del supervisor han realizado un gran trabajo.



3D VC

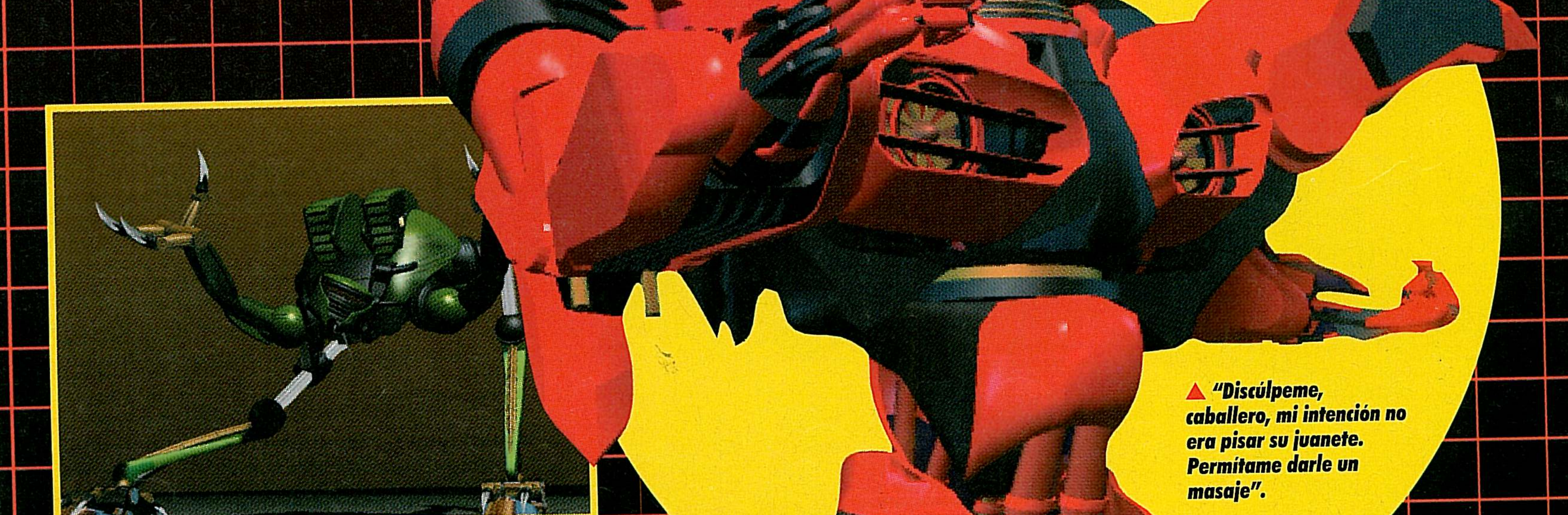
Mirage describe su *software* de desarrollo gráfico como "hecho a medida". Con ello han extendido el poder de la ***Mega CD*** hasta las posibilidades de efectos gráficos hasta el nivel del **PC CD-ROM**. De hecho, las secuencias cinemáticas que se desarrollan durante el juego son idénticas al formato **PC**, con una única reducción en la cantidad de colores. **Mirage** estima en 300 Mb la memoria reservada al programa. **Instinct** también ha utilizado un sistema al que han llamado 3D VC (Three Dimensional Visual Contouring).



DECADA DE DISEÑO

No está claro si **Instinct** quiere que RISE OF THE ROBOTS sea un juego de diseño, el proyecto ha contado con sus propios proyectos de diseño. A la cabeza del equipo está Sean Griffiths, un ex **Bitmap Brothers**. Kwan Lee ha creado el estilo del complejo Metrópolis 4. "He creado un edificio entero a mi gusto y sin problemas de presupuesto", dice. Sean Naden trabaja en el modelado en tridimensional, que ocupa una gran parte de las secuencias del juego, especialmente las que tienen un carácter cinematográfico. Los otros dos miembros del equipo de creadores convierten este programa en un programa digno de una ***Mega CD***.





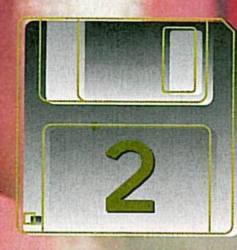
▲ ***"Discúlpeme, caballero, mi intención no era pisar su juanete. Permítame darle un masaje".***

BIT-AMINA

DOS DISQUETES DE REGALO



CD POWER
La mejor utilidad para escuchar tus compact disc en tu CD-ROM



RESCATE EN EL GOLFO
Acción y lucha para poner a prueba tu habilidad

POWER PC. Ponte al día, éstos son los ordenadores del futuro

OS/2. Segunda entrega del curso del sistema operativo de IBM



PARA TU PC

ITCHY AN

Las licencias para utilizar personajes de cómic en videojuegos no son nada nuevo, pero **Acclaim** ha dado un paso más; ha efectuado la conversión de Itchy and Scratchy, la serie favorita de Bart Simpson y familia. **MEGA SEGA** les ha dado la bienvenida a la ***Mega Drive***.

¿Recuerdas cuando los dibujos animados eran divertidos por su violencia? ¿Cuando el Coyote perseguía al Correcaminos y acababa como una pequeña nube de polvo en un profundo barranco? Desde estas páginas queremos iniciar una campaña de movilización social para que, de una vez por todas, el Coyote se pueda zampar a ese animal estúpido que sólo sabe hacer bip-bip. Y, cómo no, que Silvestre tenga un buen banquete a base de Piolín al horno. Debemos terminar con semejante injusticia histórica. ¡A las armas!

Pero, al grano. La violencia animada está de vuelta por cortesía del programa favorito de Bart Simpson, **ITCHY AND SCRATCHY**, y tal es su popularidad, que **Acclaim** ha dado a esta pareja su propio juego de plataformas.

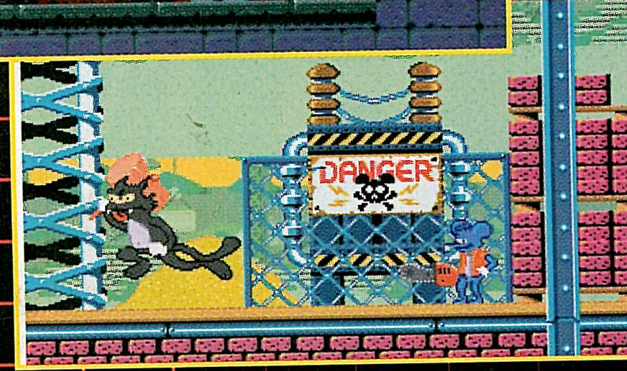
Los detalles artísticos nunca han tenido importancia en los dibujos animados, por lo que **Acclaim** ha dado carta blanca en lo que a los escenarios se refiere. De este modo, se supone que **ITCHY AND SCRATCHY** será un "dibujo animado interactivo", donde el jugador controlará al ratón mientras evita las trampas del felino. El juego se desarrolla en nueve niveles de scroll y la única manera de completar un nivel es utilizar los objetos encontrados para tumbar al gato perseguidor (no olvides que tiene siete vidas).

El juego está siendo desarrollado por **Bits Software**, que preten-den hacer el juego lo más parecido posible a la idea original, utili-zando las mismas lo-calizaciones. El juego está en un 50% de su producción y no lo veremos en las tiendas hasta otoño.



AVENTURA RATONERA

Bits Software han planeado cada nivel sobre el papel, y aunque pueden variar en términos de contenido, los 8 megas del juego suponen que las fases llevarán líneas similares. La mayor parte del programa se desarrolla en series de etapas de *scroll* de ocho planos con Itchy corriendo para escapar del malvado gatito (¿a qué os recuerda esta historia?). Después de unas cuantas correrías, Scratchy aparecerá como un jefe de final de fase, fortalecido gracias a diversos mecanismos.





D SCRATCHY

PROYECTO
ITCHY AND SCRATCHY
FABRICANTE
ACCLAIM
INICIO
AGOSTO 93
LANZAMIENTO
AGOSTO 94
FORMATO
MEGADRIVE
PROGRAMADORES
BITS

LA HORA DE LOS DIBUJOS

Por el momento, el orden de los niveles no ha sido decidido. De todas formas, **Bits** ha recogido ideas de otros dibujos para desarrollar el programa y lo que puedes esperar es algo parecido a esto:

Construcción:
Gruas y vigas forman la base de este nivel, con hormigoneras y toda clase de poderosos útiles añadidos a la juerga. Este también debe ser el único nivel de *scroll* vertical en todo el juego, aunque todavía está por decidir.



Villa Medieval:
Itchy y compañía te llevan a los días de la Inquisición, catapultas y quema de brujas. Ten cuidado con el aceite hirviendo.



Galeón Español:
Los hispanos tenemos gran presencia en los juegos últimamente. Esta vez un flamante barco que surcalos mares en busca... ¿de qué?



Fábrica:
Las cintas transportadoras forman la parte más larga del nivel, aunque te conducen a enormes máquinas trituradoras. Pero los interruptores te ayudan en la huida.

Salvaje Oeste:
Prestado del Correcaminos, este nivel se sitúa en un cañón plagado de rocas y espinosos cactus. Algún que otro indio se cruzará en vuestro camino.

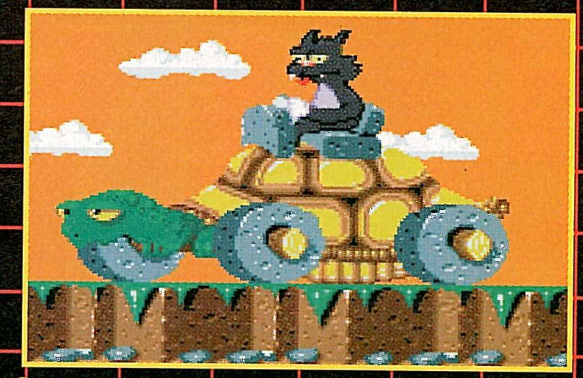


Bajo el agua:
Los programadores no han decidido todavía si crear esta parte como una fase de bonus o como un nivel completo en el que el gato y el ratón tengan que bucear. De todas formas, ¿alguien ha visto a algún gato mojado?



Espacio exterior:
Todavía no hay detalles en firme y **Bits** se está decidiendo entre una estación espacial o la superficie lunar.

Prehistoria:
El Jurásico está de moda. Este nivel, al más puro estilo Picapiedra, ha sido desvelado. Las armas de esta fase se basan en cachiporras y reptiles.



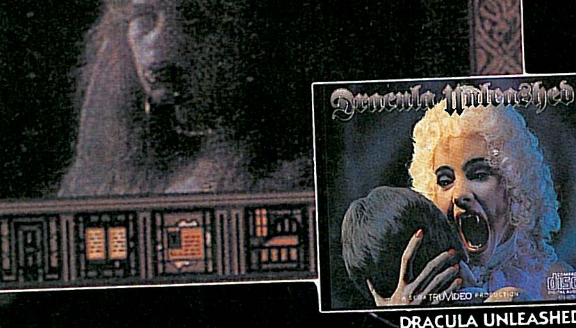
Casa:
El final y el nivel más largo. Se desarrolla en diferentes habitaciones, cada una con su armamento.

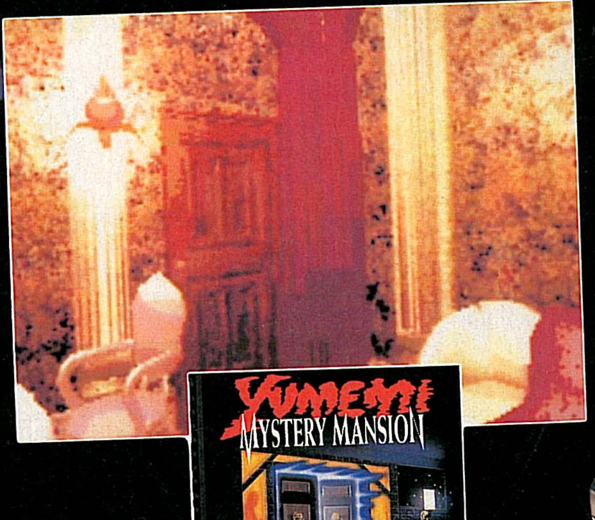
FELINO ARMADO

Al igual que los verdaderos dibujos animados, el gato Scratchy puede utilizar un increíble número de armas contra el roedor –incluyendo una serie de vehículos "jefe"–. Sartenes y bazucas forman parte de su arsenal, mientras que inicialmente Itchy sólo está armado con un enorme mazo. Aunque sierras mecánicas y granadas serán una conveniente ayuda para el ratón -algunas veces utilizar estas armas ofrecerá resultados espectaculares–.



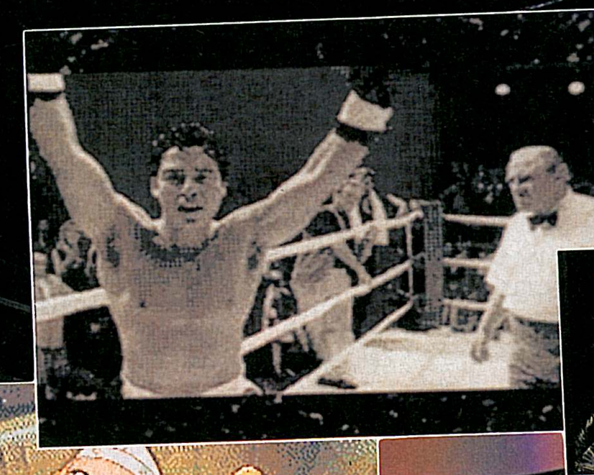




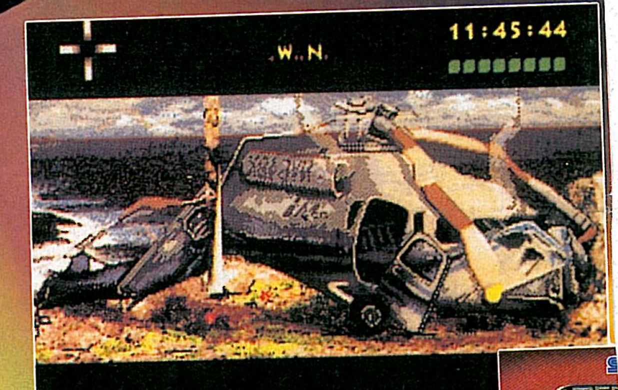


DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!.

YUMEMÍ MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.



PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.



DRAGON'S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.

Unitros





Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR •

DRAGON BALL Z

Desde que viera la luz, allá por el año 1984, en el legendario semanario de mangas SHONEN JUMP, Dragon Ball y su carismática galería de personajes han desatado pasiones dentro y fuera del Japón. Tanta es su popularidad en el país del Sol Naciente y Europa (más concretamente en España y Francia) que **Bandai**, responsables de las versiones ***Super Nintendo*** y ***NES***, ha decidido trasladar la estirpe de los *Super Saiyans* a la ***Mega Drive***... ¡Y de qué manera!

DRAGON BALL Z mantiene los mismo esquemas y desarrollo que su homónimo de ***Super Nintendo***. Al fin y al cabo, se trata de un clásico *beat'em up* en la línea de STREET FIGHTER II, pero dotando de un mayor protagonismo a las llaves especiales y las magias. Además, envuelve al cartucho en una estética más propia del dibujo animado que de un arcade de lucha normal. Podremos observar atónitos como la pantalla de juego se parte en dos para ofrecer a los dos jugadores el más perfecto campo de visión, a pesar de estar a metros y metros de distancia. Este es quizá el efecto mas espectacular y característico de toda la saga, proporcionando al programa de una agilidad y emoción nunca vistas hasta ahora. Los gráficos, como podéis ver en las imágenes, son increíbles, bastante mas cuidados y definidos que los realizados para las entregas de ***SNES***. Destacan sobre todo por el colorido de los personajes y la velocidad y suavidad con que se mueven.

Pero **DRAGON BALL** es mucho más que velocidad y efectos gráficos. Los programadores de **Bandai** han dotado al juego de un gran número de opciones con las que elevan su duración hasta el infinito. Además del usual modo de dos jugadores, es posible tomar parte en cualquiera de las 11 historias independientes que nos ofrece el cartucho, adquiriendo la personalidad de Son Goku, Piccolo y los demás. Incluso puedes optar por vivir en la piel de los malvados de la historia; podrás acabar con toda la vida del planeta junto a villanos de la talla de Cel, Freezer o el mortal androide Nº20. Todo un amplio abanico de posibilidades encaminadas a un sólo fin: hacer de **DRAGON BALL Z** el mejor juego de lucha producido para ***Mega Drive***.

Otra de las novedades, y quizá



la más llamativa para los fans de la serie de animación, que aparece en esta versión para ***Mega Drive*** es la posibilidad de elegir entre los luchadores a nuestro calvo favorito: Krilín. Por increíble que parezca, este entrañable personaje siempre había sido ignorado en el resto de los *beat´em up* de la saga, hecho que **Bandai** ha corregido inmediatamente, dándole el protagonismo que se merece. Por otra parte, también se han incluido dentro del abanico de luchadores a dos miembros del temible Cuerpo de Operaciones Especiales de Freezer, tan conocidos por su destreza en la lucha como por sus cómicas poses antes de entablar cualquier combate.

Especialmente indicado para los amantes de la lucha en familia, el modo Versus del cartucho permite la participación de uno o dos jugadores, en combate directo, en cualquiera de los escenarios. Podréis combatir en lugares tan conocidos como la casa de Dios, la Isla de Tortuga Duende e incluso el desaparecido planeta Namec.

Bandai ha reflejado a la perfección el universo animado de Akira Toriyama y ha producido un maravilloso cartucho que llegará hasta nosotros oficialmente en junio.

EL CUERPO DE OPERACIONES ESPECIALES

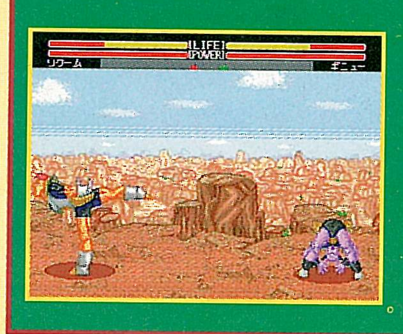
En uno de los momentos mas gloriosos de **DRAGON BALL Z**, Son Goku tenía que hacer frente en el planeta Namec a la llegada del más mortal y potente cuerpo de elite del universo: el Cuerpo de Operaciones Especiales del tirano Freezer. Este extravagante equipo de asesinos tenían la misión de liquidar a uno de los supervivientes de la raza de los Saiyans: Kakarot (conocido entre los humanos como Son Goku). Además de su conocida brutalidad, este grupo de élite era famoso por sus bufonescas y extrañas poses antes de entrar en combate. Los programadores han incluido al capitán y a uno de los miembros del grupo, dotándoles de los bailes, golpes y llaves de que hacían gala en la serie original.

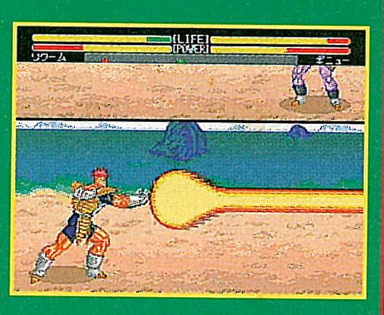


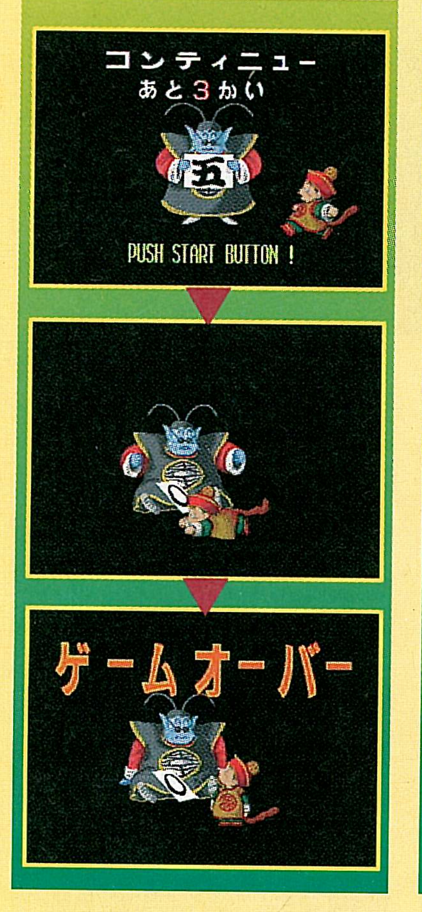


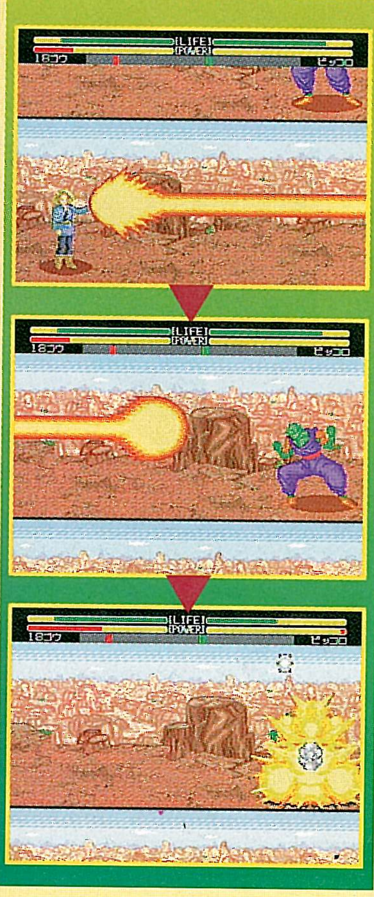


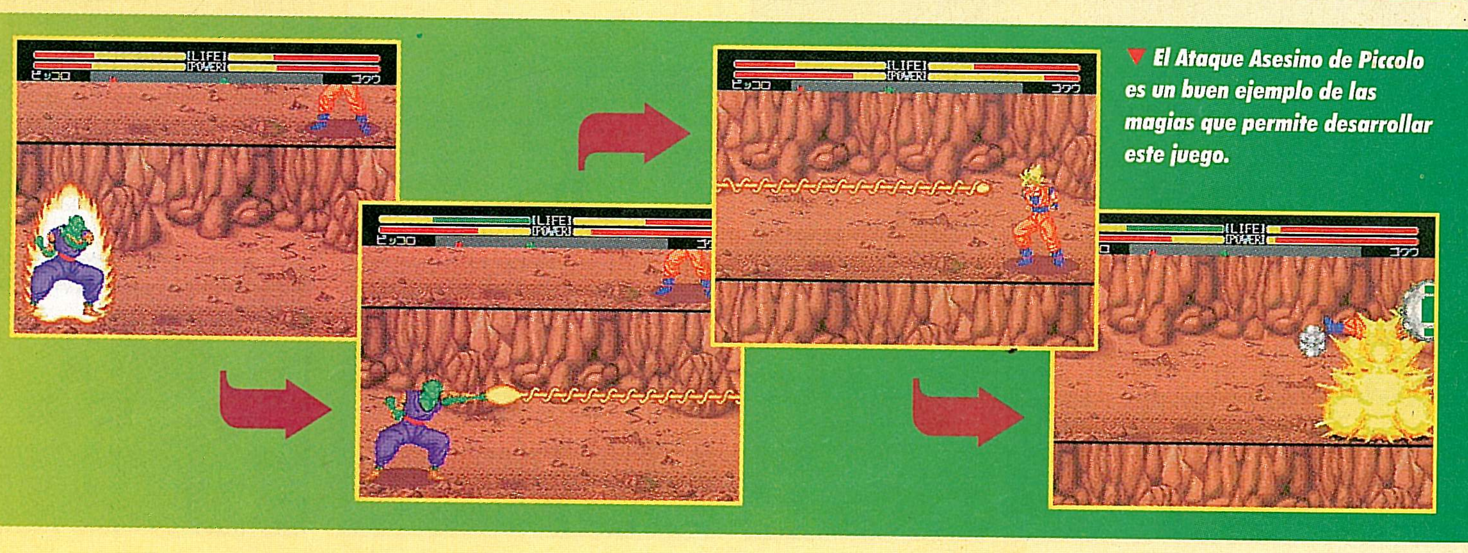








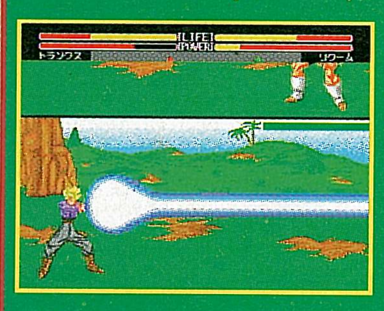


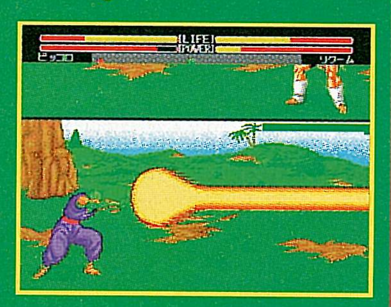


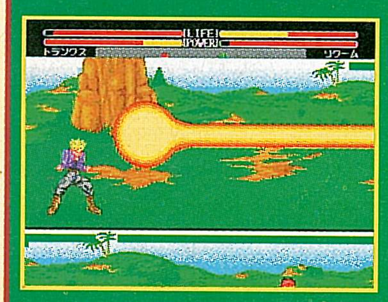
El Ataque Asesino de Piccolo es un buen ejemplo de las magias que permite desarrollar este juego.

LOS REYES DEL KAMEHAMEHA

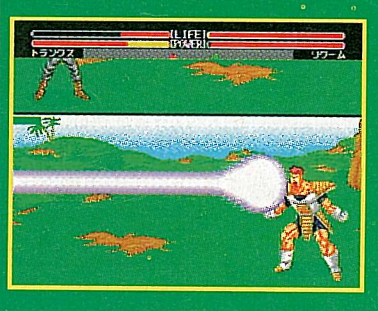
En **DRAGON BALL Z** sólo hay una virtud aún más importante que usar bien los puños, consiste en ser el más diestro a la hora de hacer las magias. Cada uno de los 11 personajes tiene dos tipos distintos, e incluso algún que otro secretillo en forma de llave especial. Podremos ser testigos de como Son Goku castiga a sus contrarios con su temible onda *Kamehameha*, o como los deja ciegos con la técnica del Destello Solar. Ante un ataque de esta magnitud sólo nuestra agilidad nos podrá salvar de la derrota . Todo vale, con tal de escapar: devolver la magia con otra (y crear un auténtico conflicto de poderes), despejarla con las manos desnudas o salir huyendo sin perder la vergüenza.

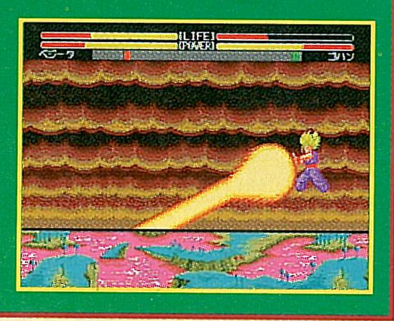


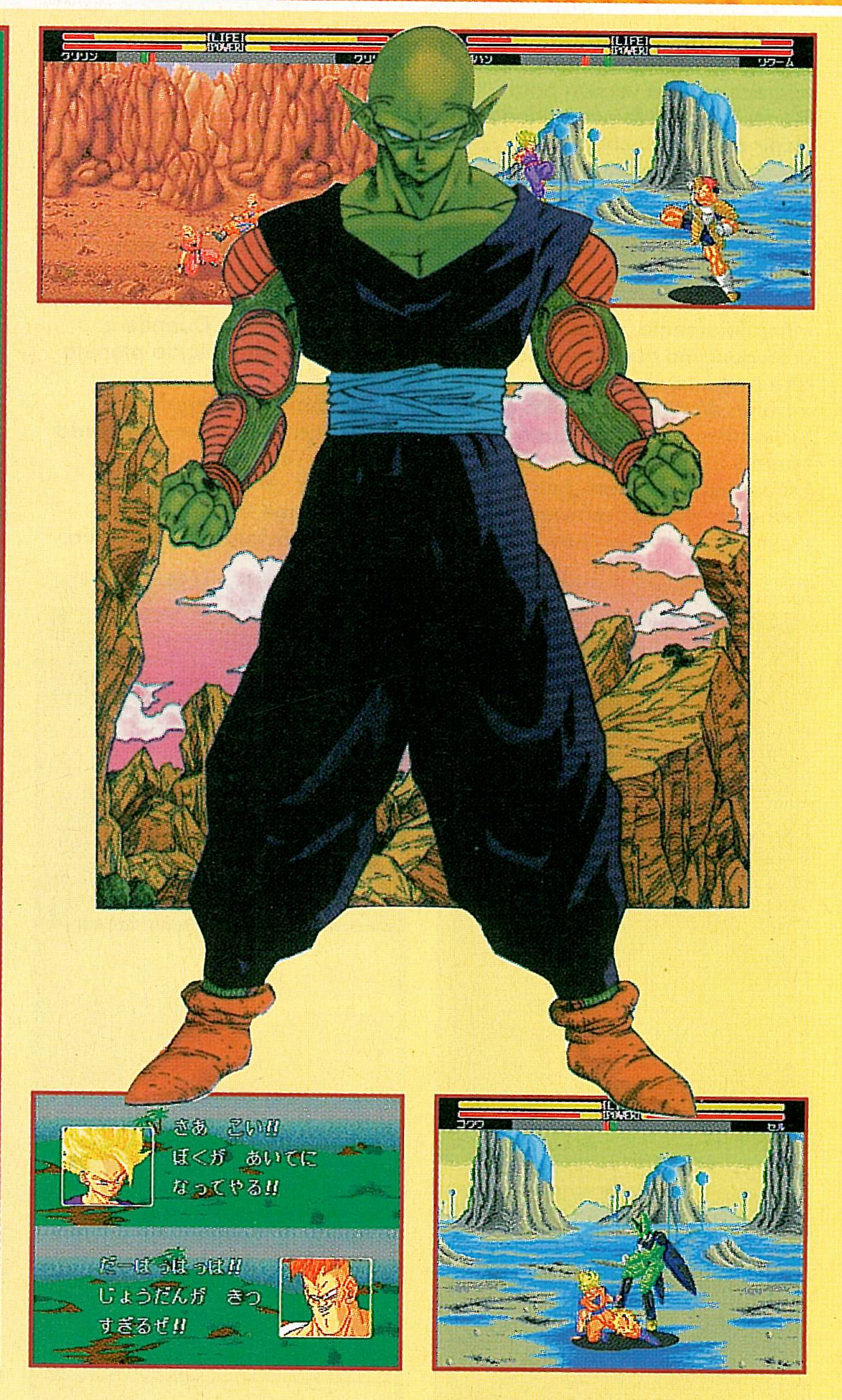


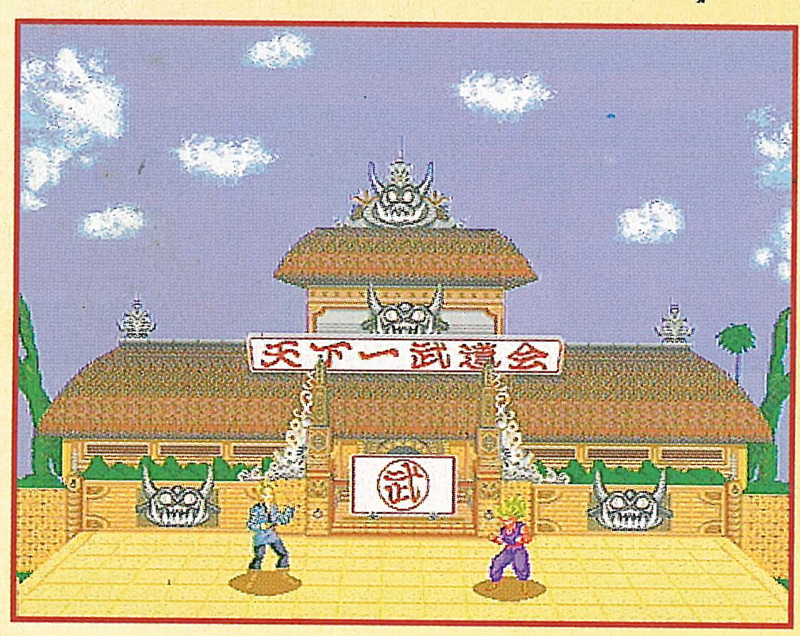






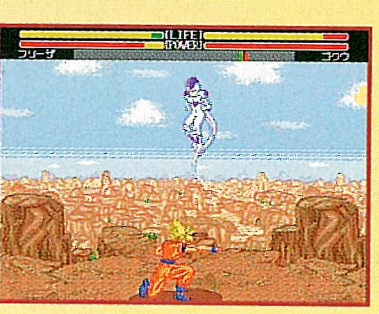


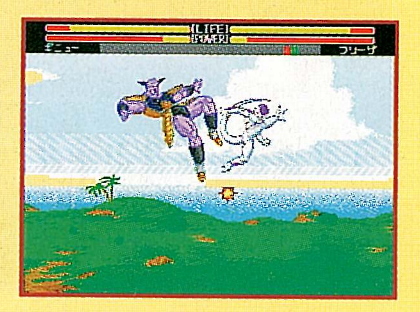








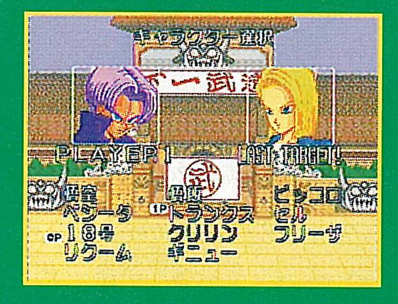






LOS MODOS HISTORIA

En la versión ***Mega Drive*** de **DRAGON BALL** no hay una ni dos historias a seguir... ¡hay 11! En lo que popularmente se conoce como rizar el rizo, **Bandai** ha creado 11 historias independientes, una para cada luchador, que se desarrollan en distintos escenarios. Nosotros mismos elegiremos el bando en el que luchar, dependiendo de nuestro de personaje. Si optamos por Son Goku, tendremos que proteger al planeta, mientras que si encaminamos nuestra opción a Cel, Freezer y los otros... ¡qué tiemble el mundo!.



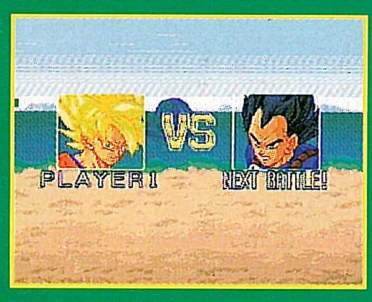










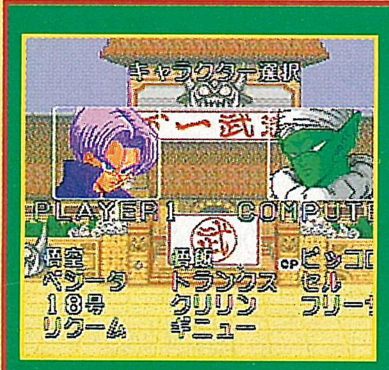








EL MODO VERSUS



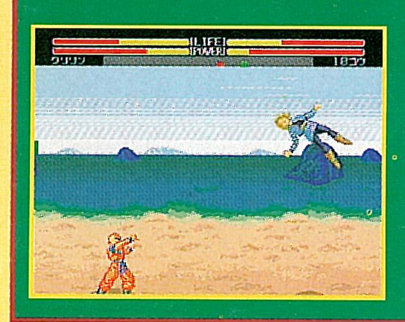
Si optamos por enfrentarnos con un amigo o, simplemente, entablar un combate frente a la computadora, la opción Versus nos ofrece la oportunidad de celebrar nuestro propio torneo. Tres son los modos de juego: un jugador contra la computadora, lucha entre dos jugadores o computadora contra computadora. Esta última se recomienda para aquellos que no estén muy familiarizados con las llaves, viendo a la computadora en acción pueden aprender la mecánica del juego. Tanto en uno como en otro caso, podremos elegir a nuestro luchador entre los 11 existentes o, en el caso de dos jugadores, al mismo (sin necesidad de activar un modo Turbo y otras chorradas varias). También existe la opción de elegir el escenario, es posible rememorar el duelo entre Son Goku y Freezer en el planeta Namec, combatir en el Dojo del Torneo de Artes Marciales o entrenar en el Rincón del Alma y el Tiempo, en casa de Dios.



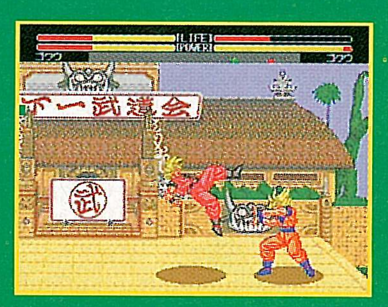




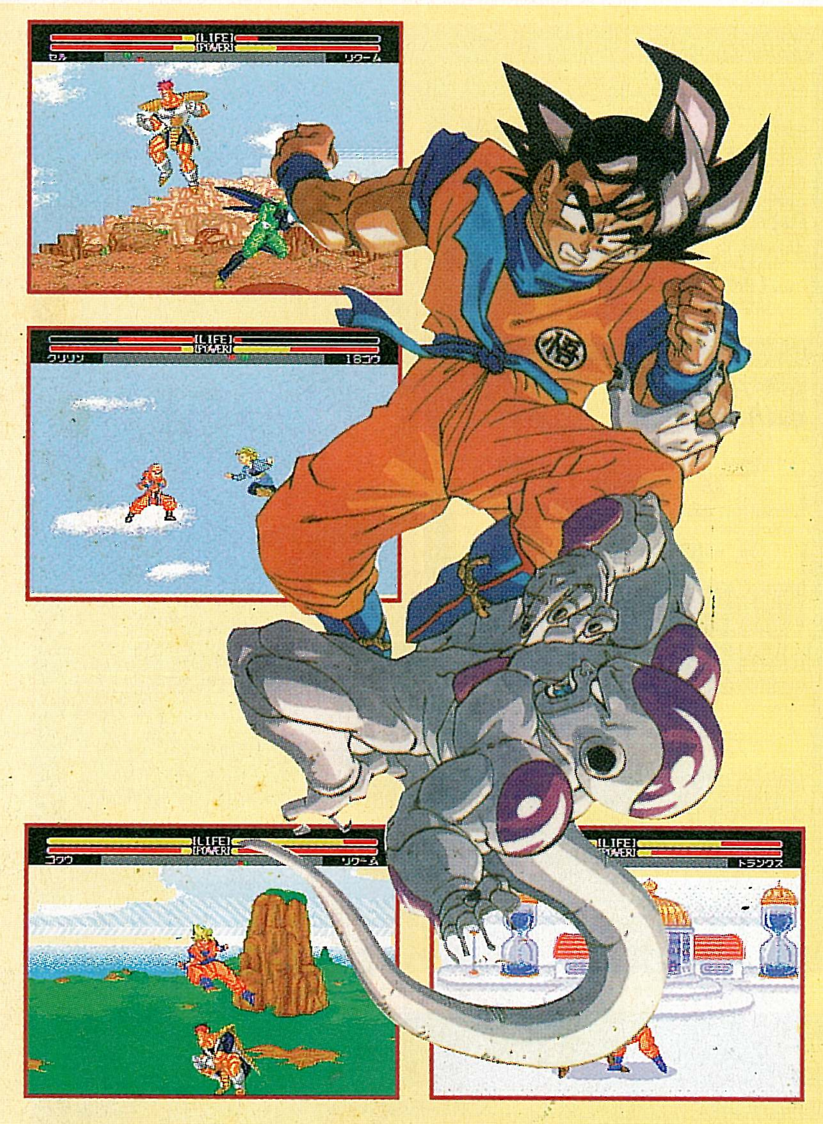














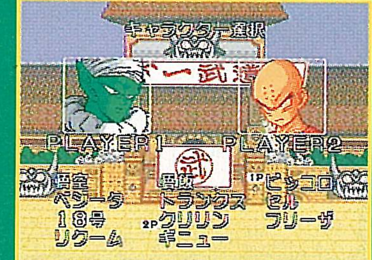
NUEVOS PERSONAJES

Con motivo de la primera aparición de Son Goku en la **Mega Drive**, **Bandai** ha introducido nuevos personajes inéditos en otras versiones, a los cuales podremos optar tanto en el modoHistoria como en el modo Versus. Los luchadores son 11: Son Goku, Vegeta, el androide Nº18, Son Gohan, Trunks, Cel, Freezer, Piccolo y tres nuevas incorporaciones: el capitán del Cuerpo de Operaciones Especiales de Freezer, uno de sus miembros y el mismísimo Krilín. Sin necesidad de trucos ni passwords de ningún tipo podremos jugar con el mejor y mas viejo amigo de Son Goku.





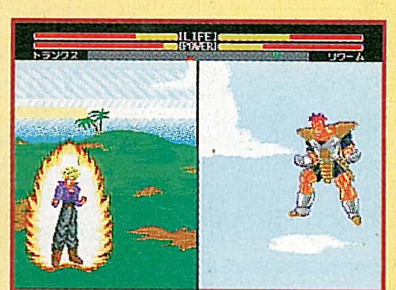






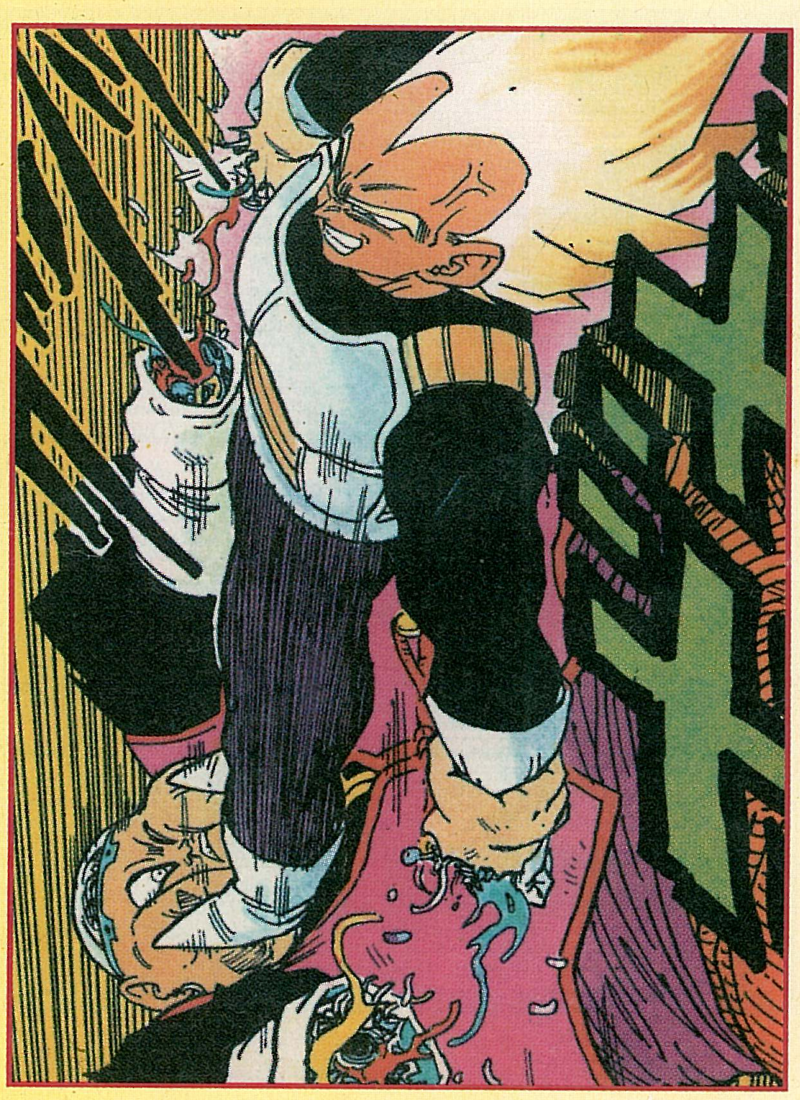














CENTRO MAIL
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 3802892
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
¡NUEVO! CENTRO
MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
SUPER PACK
MEGA DRIVE
+7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO! 24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
SONIC PACK
MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
SONIC 3
9.990
MULTIMEGA
79.900
M. SYSTEM
MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC
4.990
OFERTAS SEGA
007 — MEGADRIVE - 2990
ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 — MS - ~~5990~~ - 2490
AYRTON SENNA — MS - ~~6590~~ - 4990
BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD — M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
BUBSY — MEGADRIVE - 2990
BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
CRASH DUMMIES — MEGADRIVE - 5990 / GAME GEAR - 2495
CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3 — MEGADRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
GODS — MEGADRIVE - 2990
JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
KLAX — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
KRUSTY'S FUN HOUSE — GAME GEAR - 2495
LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
LEMMINGS — MS - ~~5990~~ - 2490
MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 4990
NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2495
PUGGSY — MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 2990
SONIC II — MS - ~~6990~~ - 2990 / GG - ~~5490~~ - 2490
SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 — GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN — MEGADRIVE - 5990
SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR — GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE — M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
WARSPEED — MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 4490
WWF STEEL CAGE — GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA — MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN — MEGADRIVE - 9400 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 6490
ART OF FIGHTING — MEGADRIVE - 9900
ASTERIX — MEGADRIVE - 9900 / M. SYS. Parte II 5990 / GAME GEAR - 5990
BARKLEY JAM! — MEGADRIVE - 8990
BATTLETOADS — MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
CASTELVANIA — MEGADRIVE - 7990
CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT — MEGADRIVE - 7900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNICKS — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
DRACULA — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 3890
DUNE 2 — MEGADRIVE - 9900
FIFA SOCCER — MEGADRIVE - 8990
FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
HOOK — MEGADRIVE - 6900 / GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox. / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5990
LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11900
LOST VIKINGS — MEGADRIVE - 9900
MASTERS OF COMBAT — M. SYSTEM - 5990
MORTAL COMBAT — MEGADRIVE - 9900
MUTANT LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 8990
NBA JAM — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN — MEGADRIVE - 9990
NORMY'S BEACH BABE — MEGADRIVE - 8990
PGA EUROPEAN TOUR — MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL — MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 11900
STREET OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 4990 / GAME GEAR - 5990
SUB TERRANIA — MEGADRIVE - 9900
THE FLINSTONES — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 9900
TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
ZOMBIES — MEGADRIVE - 7990
ZOOL — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
MEGA CD
39.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK 9990
CHUCK ROCK 8990
DRACULA 9900
DRAGONS LAIR 9900
DUNE 9900
FINAL FIGHT 8990
GROUND ZERO 9990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MORTAL KOMBAT 9990
MICROCOSM 8990
NHL HOCKEY 94 8990
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 9990
SILP HEED 9990
SONIC CD 8990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD 10900
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
WWF RAGE IN CAGE 9990
YUMENI MANSION 11900
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

Los chicos de Treasure no cejan en su empeño de arrebatar el título de mejor juego de rol para Mega Drive a Climax, autores del famoso LANDSTALKER. Su último asalto a esta codiciada corona lleva el título de RELAYER. El juego se desarrolla en una época en la que los los hechiceros y las brujas campaban a sus anchas por el mundo. El protagonista es un héroe que intenta rescatar a sus vecinos de las garras de un temible dragón. El cartucho propone 16 emocionantes niveles, repletos de terribles enemigos, en los que el guerrero tendrá que desenvolverse por los más intrincados caminos.





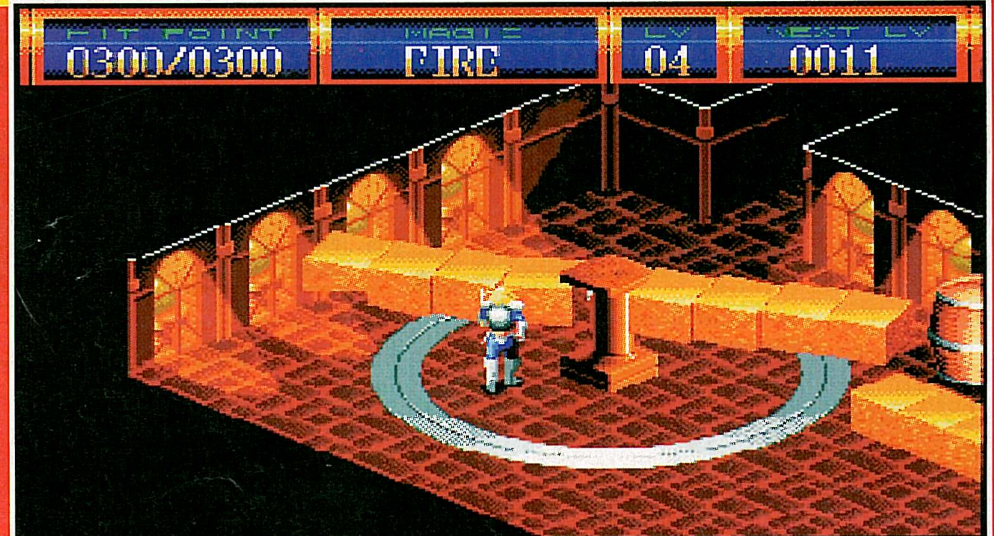
El juego se desarrolla a través de una serie de pantallas de *scrolling* isométrico y la acción es una mezcla de peleas de esgrima y puzzles. Los amigotes del dragón van desde los usuales orcos e insectos hasta impresionantes demonios y reptiles. Lós puzzles son complejos episodios que se desarrollan en diferentes estancias y pueden requerir que se realicen muchos movimientos en el orden correcto. Aunque sólo se ha desarrollado una parte del juego, parece que los fans de LANDSTALKER ya tienen un nuevo programa estrella.



El equivalente medieval de una puerta giratoria.









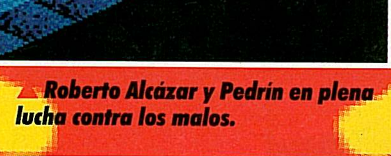
ABRACADABRA

Un RPG sin hechizos sería como un jardín sin flores o The Scope sin su loción capilar. Para empezar, nuestro héroe sólo está armado con su espada, aunque si nos cargamos a alguno de los chicos malos encontraremos pociones mágicas. Esto te ofrece los extras normales como aumentar la energía perdida y la inmunidad temporal, pero combinando todos se crean resultados impresionantes (conjuros de terremotos, por ejemplo) así que conseguir tu título de alquimista es esencial.





▲ Ese de las barbas y melenas no es The Scope.



▲ Roberto Alcázar y Pedrín en plena lucha contra los malos.



Hay que ser educado con magos, sobre todo si viajan a lomos de un dragón.

LA BOLSA O...

Algunos enemigos grandes son verdaderas minas de oro en pociones y *power-ups*. En el segundo nivel revolotea una inmensa mosca. Si le cortamos las alas hallaremos mucha comida. Toma tu tiempo para matar a los malos y tendrás una buena ayuda. Cada enemigo puede soportar un gran número de golpes, aunque los más resistentes ofrecen más *power-ups* al destruirlos.

UNA BUENA AYUDA...

Hay un gran número de mecanismos para ayudar al protagonista. Cabezas decapitadas que ofrecen consejo para los puzzles y discos con inscripciones que sirven para salvar el juego. Fíjate bien en las fuentes ya que el agua puede reemplazar la energía perdida.











El béisbol ha llegado a ser una institución entre los deportes americanos. Por este motivo, la compañía estadounidense Tengen está desarrollando RBI' 94, su quinto juego de esta modalidad deportiva. Los que entienden algo de deporte y videojuegos dicen que los programas de pelota y bate van a retirar al baloncesto de su trono deportivo. Mientras esta circunstancia llega, Tengen prepara para julio un lanzamiento con mucho efecto.

En términos de apariencia, RBI' 94 no parece muy diferente de sus predecesores, pero **Tengen** ha atado la animación y añadido las últimas estadísticas de 700 jugadores para crear un juego ligeramente más útil que los pasados. Esto significa que si HARDBALL III y RBI' 93 te asustaron porque parecía casi imposible golpear la pelota, **Tengen** ha añadido una máquina de pitching para que practiques. Otro nuevo aspecto es el juego *"make or break"*, donde te embarcas en el punto crítico de un partido y debes golpear un *home run* para ganar el juego o eliminar al último bateador del equipo contrario. Es como en esas películas americanas donde el pequeño John conseguía un *home run* y todas las chicas se lo rifaban (como a C.Y. Kocinski).

RBI BASEBALL' 94 tendrá una review el próximo mes, así que espera y verás lo que este deporte puede dar de sí.



BASES LLENAS

RBI '94 utiliza el sistema de visión "detrás del bateador", con el *pitcher* en el fondo de la pantalla. **Tengen** ha facilitado las labores del pitcher y del bateador. Con el botón A y el pad es posible controlar la altura, la fuerza y el efecto dado a cada tiro. Los otros tres botones permiten al bateador dar el giro o bloquear. Si te molesta el control sobre el campo lo puedes dejar para que lo controle el propio ordenador.







'94

EN PANTALLA CERCA DE TI

En la parte superior de la pantalla aparecen dos ventanas de televisión que te permiten ver todas las partes del juego. Cuando juegues de *pitcher*, un entrenador ofrecerá consejo a través de extrañas señales con las manos, y también actuará como un buen medio para vigilar las bases. Este curioso entrenador también se dedica a animar a los jugadores de campo que corren tras la bola.



▼ *"¿Puede indicarme dónde está el WC?"*

FUERA DE LUGAR

Tengen ha añadido peculiaridades como jugadores conmocionados por un golpe de la bola o escenas de peleas. Los programadores han tomado buena nota de las habilidades para batear de Babe Ruth y han añadido una preciosa pantalla de interludio. Si un jugador golpea la bola hacia la derecha, la pantalla le sigue hasta que aterriza en las fábricas circundantes.

BattleCorps

En el pasado tuvimos juegos como DEFENDER, GALAXIANS o PHOENIX. Ahora, Core Design retoma la acción galáctica en 3D con un juego que dará mucho que hablar. BATTLECORPS es el último título CD en emerger de su cuartel general en Inglaterra y se desarrolla en una serie de planetas mineros en el año 2096. En esa época los recursos de la tierra son prácticamente inexistentes y la raza humana se ha lanzado al espacio para saquear la minas de otros planetas. Como se puede esperar, la minería se ha convertido en un gran negocio y la industria está dominada por Interplanetary Mining Corporation (IMC) y por BioMechanical Incorporated. Con el valor de los minerales tocando el techo, las tácticas sucias aparecen en el juego y la carrera Insectaria es el último intento de la corporación BioMechanical para borrar del mapa a IMC.

Como nuevo miembro de la escuadra de seguridad de Interplanetary Mining Corporation –los BATTLECORPS– tú y tu nave fuertemente armada habéis sido conducidos al sistema Mandelbrot donde se han producido los últimos ataques Insectarios. Mandelbrot está formado por cinco lunas, cada una de las cuales tiene un clima diferente. La primera, Vegra, es una localización volcánica donde las bases mineras se encuentran bajo el ataque continuo de las naves Insectarias, mientras que los ejércitos contrarios toman posiciones bajo el agua o en una mina claustrofóbica.

En la fases del juego que hemos podido ver existen tres niveles jugables de BATTLECORPS, con los dos últimos que completan el juego todavía en desarrollo. No hay necesidad de decir que MEGA SEGA te

◄ Mira que campo de batalla.

▼ Viaje hacia lo desconocido.











MUNDOS APARTE

El sistema Mandelbrot comprende cinco planetas cada uno de las cuales contiene las minas que IMC necesita. Vegra es el primer planeta que te encontrarás y consta de una serie de pequeñas islas rodeadas por cráteres que escupen lava. La siguiente parada es Cygni que tiene al agua como tema principal, mientras que Drako, la tercera, está formada por túneles subterráneos. Originalmente había otro planeta volcánico con vientos huracanados que te desestabilizarían tu viaje, pero fue descartado a la mitad del desarrollo. Finalmente, el tour termina con una rápida escapada a Caliban, el mundo de hielo, y a Moebius, situada muy lejos del sol de Mandelbrot y por tanto muy oscura.

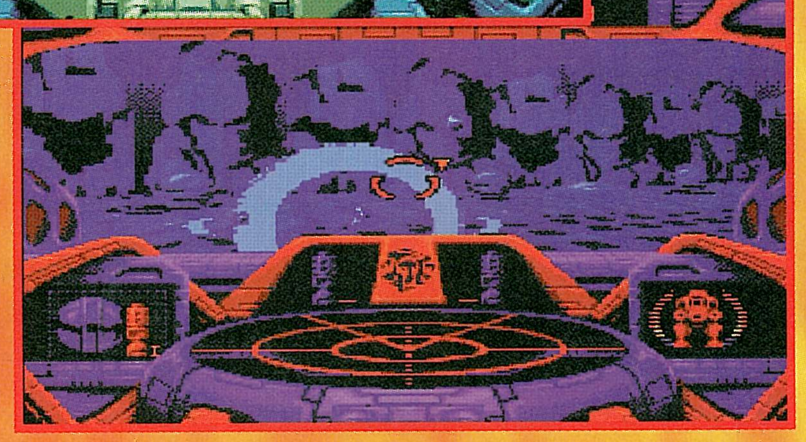


MAQUINA ANIMAL

Tu nave, un andador como el de El Imperio Contraataca es una inmensa bestia controlada a través del pad. El botón A y el pad direccional se utilizan para mover esta mole mecánica. Si se usa únicamente el botón de dirección, el jugador puede rotar la mitad superior del vehículo para torcer y disparar a cualquier nave Insectaria que se acerque. Al presionar el botón A de nuevo, las piernas se cruzarán para continuar en la dirección en la que estabas. Los botones B y C se usan para controlar el sistema de armamento del andandor. Inicialmente son dos ametralladoras, pero se pueden mejorar recogiendo *power-ups*.

Los escudos te protegen y mantienen fresco el cuerpo todo el día.





Presta atención y verás a Némesis.







DESDE	JULIO
POR	CORE DESIGN
PRECIO	UNA PERRA CHICA
GENERO	SHOOTING

1 JUGADOR

PORCENTAJE COMPLETO

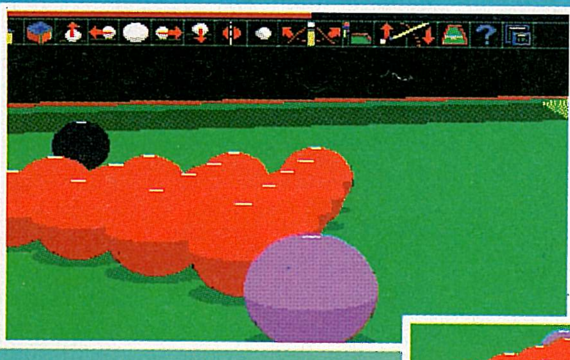


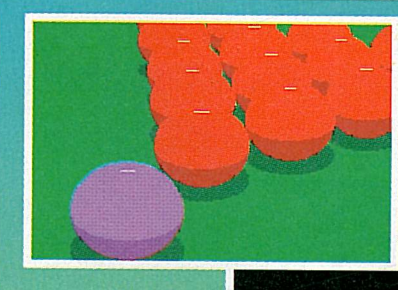
El billar tiene un gran número de modalidades desconocidas en nuestro país. Es el caso del snooker, muy practicado en el Reino Unido y que ha dado pingües beneficios a unos pocos personajes como Jimmy White. **Virgin** ha realizado un gran simulador de este juego para ***Mega Drive***: **JIMMY WHITE'S WIRLIND SNOOKER**.

En su primer lanzamiento para ***Amiga*** SNOOKER ganó centenares de adeptos, gracias a su inigualable ángulo de visión y a su sistema de control. El programa permite al jugador observar la acción virtualmente desde cualquier ángulo debido a su punto de vista subjetivo de todos los golpes.

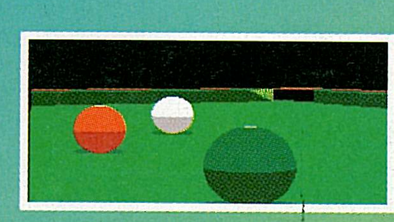
La clave de la versatilidad de **SNOOKER** es el cuadro de iconos usado para controlar el juego. Un sencillo sistema de selección permite regular la distancia de la mesa, poner tiza al taco o elegir el ángulo de tiro. Cuando el taco ha sido alineado, la fuerza del tiro y el efecto puede ser ajustado a través de una sección secundaria de iconos.

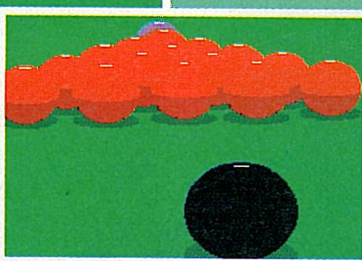
El programa ha sido completado en un 70%. La mayoría de las rutinas de los choques de bolas están terminadas, al igual que los gráficos del taco y las opciones de *zoom*. Sin embargo, los movimientos de las bolas todavía son un tanto erráticos en algunos momentos y deben ser corregidos, así como varios tiros de bonus que están en desarrollo. Espera a la completa *review* que pronto ofreceremos.

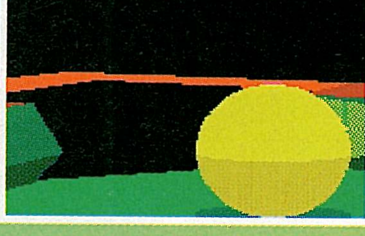




▼ *La pobre bolita rosa está sola mientras toda la banda roja espera en una postura hostil y acosante.*



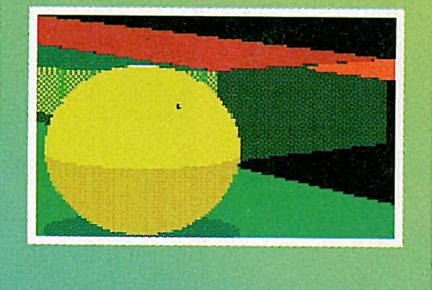


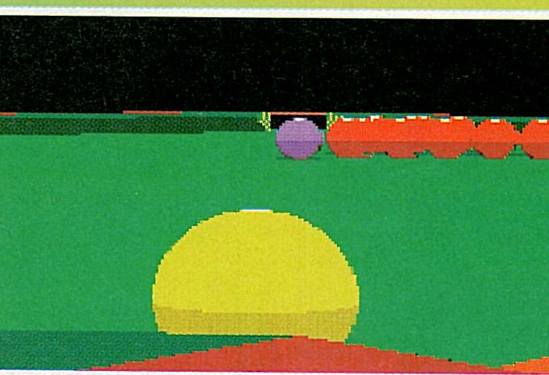


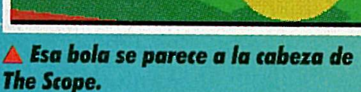
▲ *¡Un agujero negro! Pero esto qué es, ¿un juego de billar o la serie Cosmos?*

JIMMY WHITE'S WIRLWIND SNOOKER

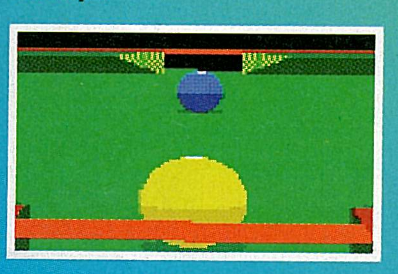


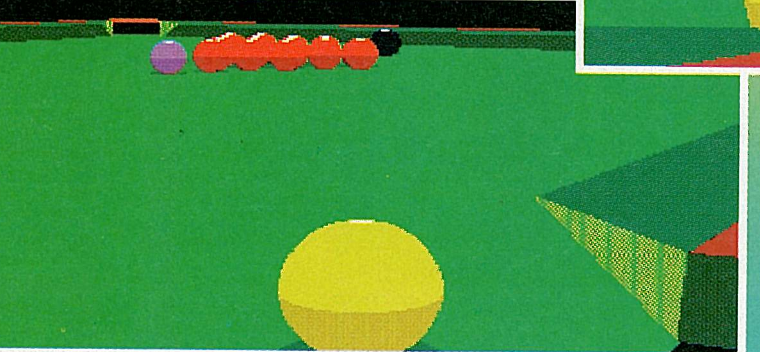


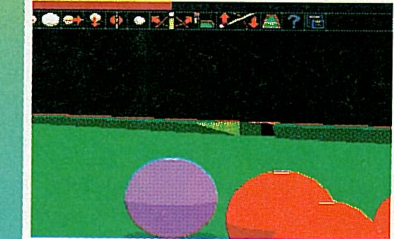




▲ *Esa bola se parece a la cabeza de The Scope.*



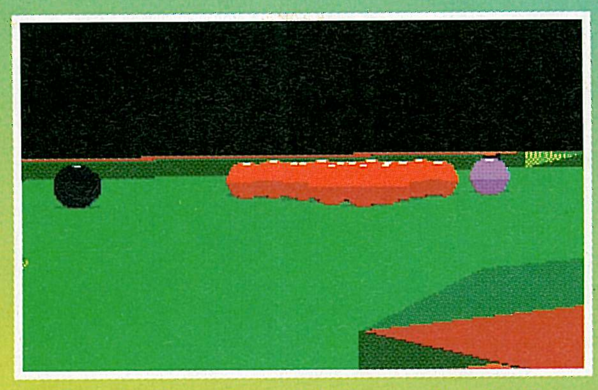




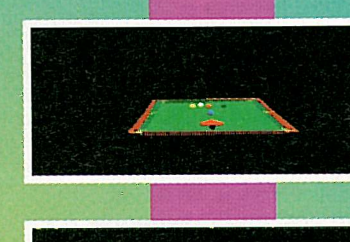


UN POCO DE HISTORIA

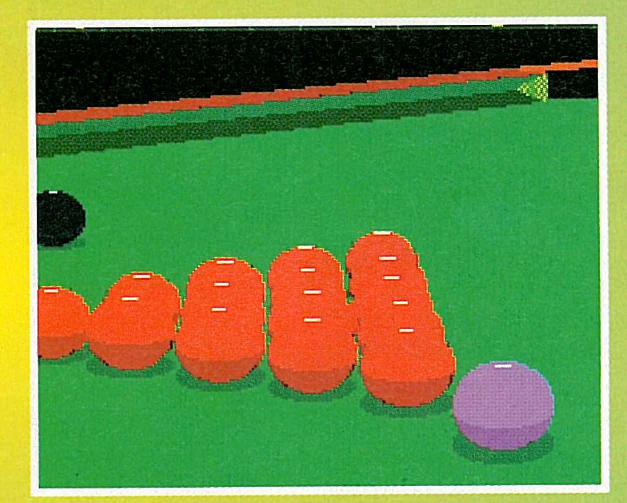
El veterano programador Archer Maclean es el tipo que está detrás de la versión **Amiga** de **SNOOKER** y de su conversión para ***Mega Drive***. La carrera de Archer en la programación empezó en 1983 cuando su clásico DROPZONE fue lanzado para los mercados de ***C64*** y ***Atari***. Como competidor de DEFENDER y STARGATE, DROPZONE cosechó un importante éxito y su longevidad es tal que **Codemasters** está planeando lanzar una versión para ***Master System*** y ***Game Gear*** este año (algunos rumores afirman que **Psygnosis** tiene los derechos para ***Mega Drive***). Después de este título Archer escribió INTERNATIONAL KARATE e IK+ para ***System 3***, antes de lanzar la versión original de **Virgin** del **SNOOKER** para ***Amiga*** y ***ST***.



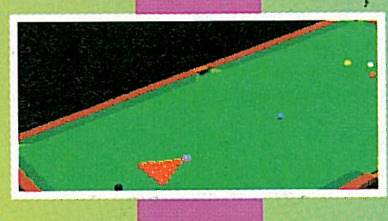
▲ *A la izquierda se observa la bola negra de la familia.*

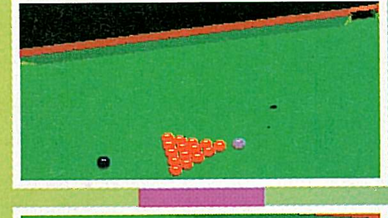


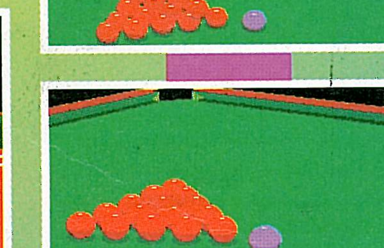




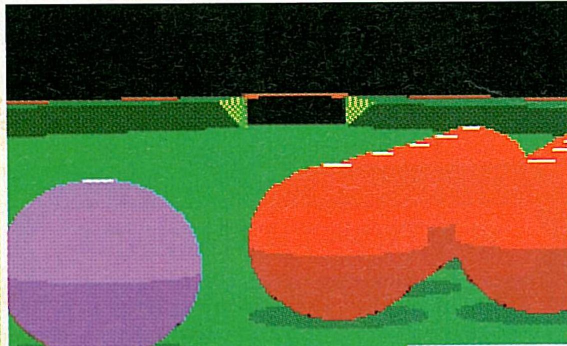
▲ *"Bien, mi clonación ha funcionado" dijo el profesor Pink.*

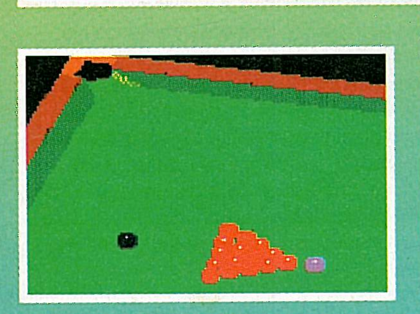


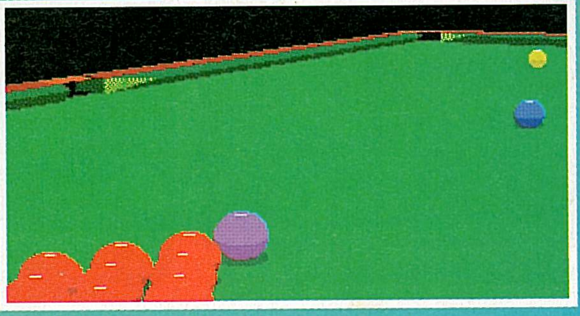




▲ *Un ejemplo del poder de scrolling de la Mega Drive. ¿Objeciones?*







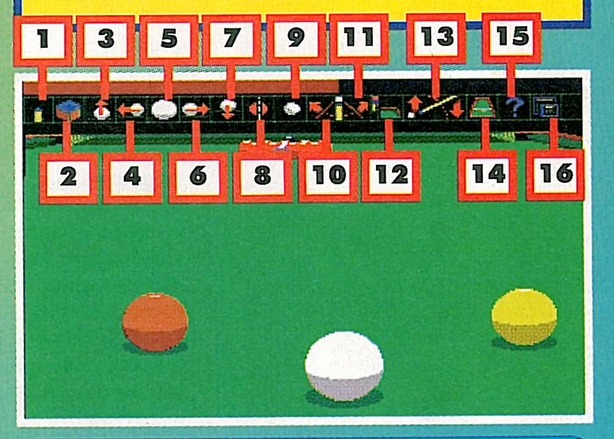
EL ICONO HACE...

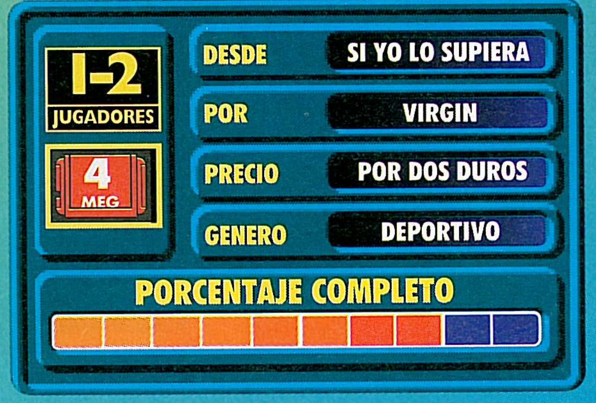
Puede resultar un sistema un poco sorprendente, pero con el tiempo comprobaréis que es bastante efectivo. El control sobre cada aspecto de **SNOOKER** viene a través de estos quince iconos. Aquí está una breve guía para entender este mecanismo:

1. Disparo: Cuando todo esté preparado, esta opción inicia el golpe.
2. Suavizar taco: Los disparos que requiren de efecto necesitan mucha tiza.
3. Máximo efecto: Dirige el taco a la parte superior de la bola blanca y dispara.
4. Efecto izquierda: Utilizando con cuidado esta opción podremos evitar bolas molestas.
5. Icono de efecto: Permite ver donde golpeará el taco a la bola blanca.
6. Efecto derecha: Evidentemente, igual que el de izquierda pero hacia el lado contrario.
7. Efecto bajo: Golpear la bola hacia abajo produce un curioso efecto.
8. Línea guía: Permite ver el recorrido de la bola y su ángulo de desviación.
9. Volver a blanco: Después de estudiar el tiro esta opción te permite volver a la posición inicial para jugar.

10/11. Tiro panorámico: Te ofrece diferentes vistas de la mesa para elegir el ángulo de tiro.

12. Vista de pájaro: Se trata simplemente una visión lejana.
13. Subir/Bajar el ángulo del taco: Es importantísimo en el juego de billar. Normalmente el ángulo de ataque a la bola determina el éxito final del tiro.
14. Otras vistas: Una nueva perspectiva. Esta vez desde debajo de la mesa.
15. Opciones: Te permite cambiar algunos detalles del juego.
16. Estadísticas: Básicamente indica qué jugador va ganando.





PREVIEWS



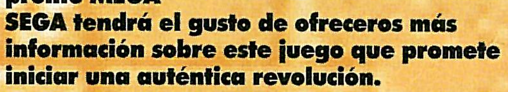
Con CHUCK RALLY rivalizando con MARIO KART, SONIC sobrepasando a MARIO BROS en el mundo de las plataformas, y VIRTUA RACING preparado para morder el polvo con el tan cacareado STUNT CAR FX de Nintendo, sólo hay una verdadera razón para usar la Super NES: ZELDA III. Con una inteligente mezcla de ingredientes RPG y arcade se ha conseguido, dicho con toda justicia, un verdadero clásico. Verdaderamente, Sega consiguió desquitarse de Nintendo lanzando SHINING FORCE y el impresionante LANDSTALKER, pero para este invierno la compañía del puercoespín azul va a darle el pullazo definitivo gracias a SOLEIL.

El programa utiliza una perspectiva aérea similar al juego de Nintendo pero desarrollando unos sprites más largos y detallados (que recuerdan al ZOMBIES de Konami). SOLEIL pone al jugador en el papel de un héroe que debe luchar contra toda clase de criaturas mutantes mientras registra los ocho planos de scroll parallax. Pero el juego está en las primeras fases de desarrollo, por lo que el motivo principal de la necesidad de usar la espada para acabar con el mal (ya sabéis, la historia de siempre, buenos contra malos...) todavía no ha sido decidida, aunque suponemos que al final se buscará a un tío malo con aspecto monstruoso que aterroriza a los pacíficos, guapos y honrados habitantes de una pequeña aldea.



De todas formas, y contando con que el juego todavía es un embrión y que el nombre puede cambiarse en los próximos meses, SOLEIL parece lo suficientemente impresionante. En Sega se han demostrado a sí mismos que son bastante expertos combinando secuencias de lucha estilo arcade con inteligentes puzzles y enormes áreas de juego, y por lo que parece SOLEIL impondrá una nueva moda. Mantened la vista puesta en estas páginas porque muy pronto MEGA SEGA tendrá el gusto de ofreceros más información sobre este juego que promete iniciar una auténtica revolución.





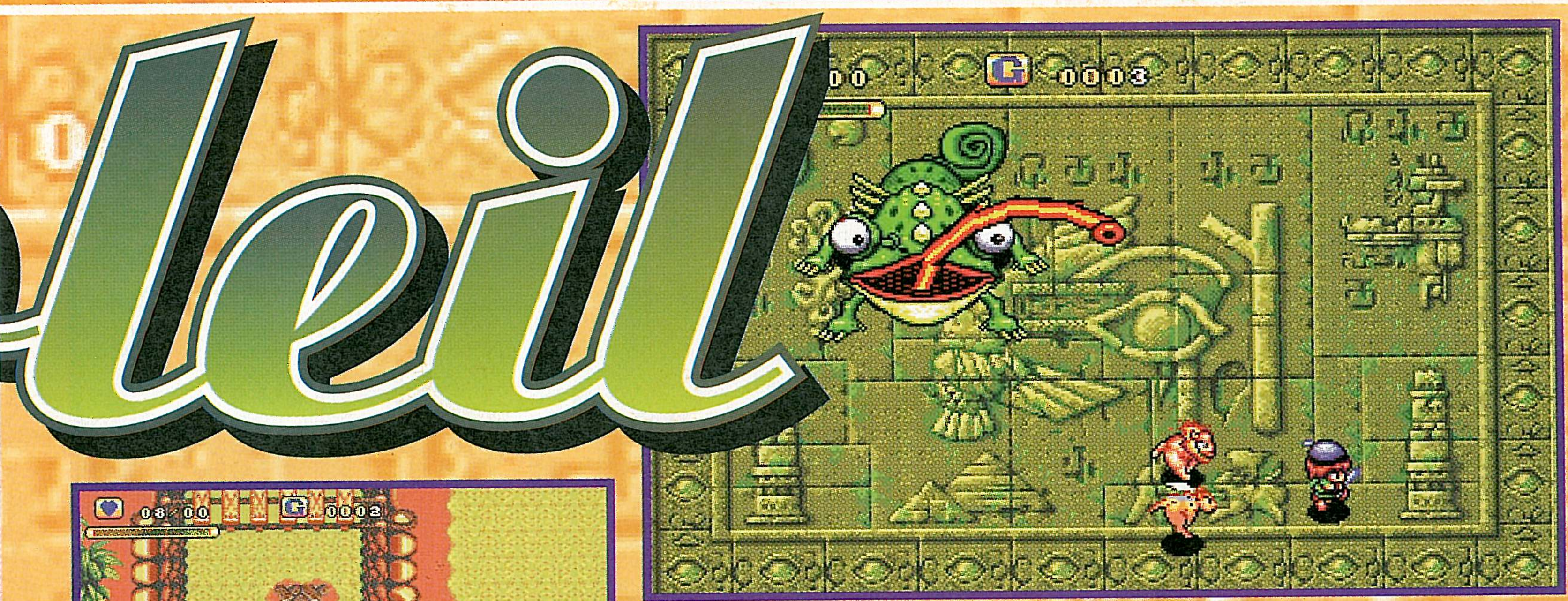


▲ *"El último en llegar a la piscina es un cheta...".*

MONSTRUOS Y SUS PARIENTES

El héroe del juego se introduce en las peleas armado únicamente con una espada para protegerse de los ataques que los enemigos lanzan de forma incesante. Encontrarnos de unas u otras criaturas en busca de bronca depende de donde se encuentre el jugador. En unas zonas nos encontraremos dragones de aliento pesado escondidos en un inmenso sistema de cuevas, mientras que unas bestias mutantes, algunas de ellas con aspecto de pescado, preparan su ataque a los jugadores inexpertos que tienen que cruzar alguno de los ríos dentro del juego. Desde luego es una notable diferencia respecto de los habituales orcos y goblins.







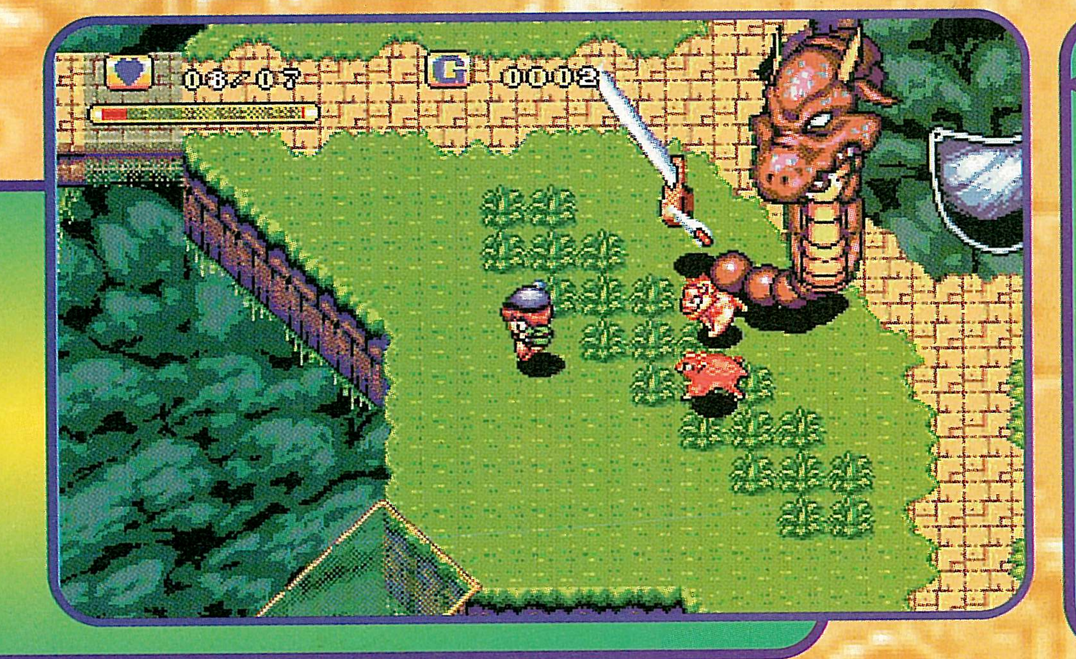
TODO NUEVO

El objetivo básico del cartucho es luchar a través del mapa de ocho planos de *scroll*, preparando el armamento para la confrontación final con el todavía no determinado malo o mala encargado de repartir mutantes y mamporros por el chiringuito. Todas las ideas habituales de los RPG han sido incorporadas, incluyendo las provisiones y armas extra, pero **Sega** ha intentado añadir un buen número de nuevas ideas al género para mantenerlo fresco. ¡Bien esa búsqueda de originalidad; eso es lo que queremos!

▲ *"Vamos, dame el peluco, o te abro en canal, majete".*







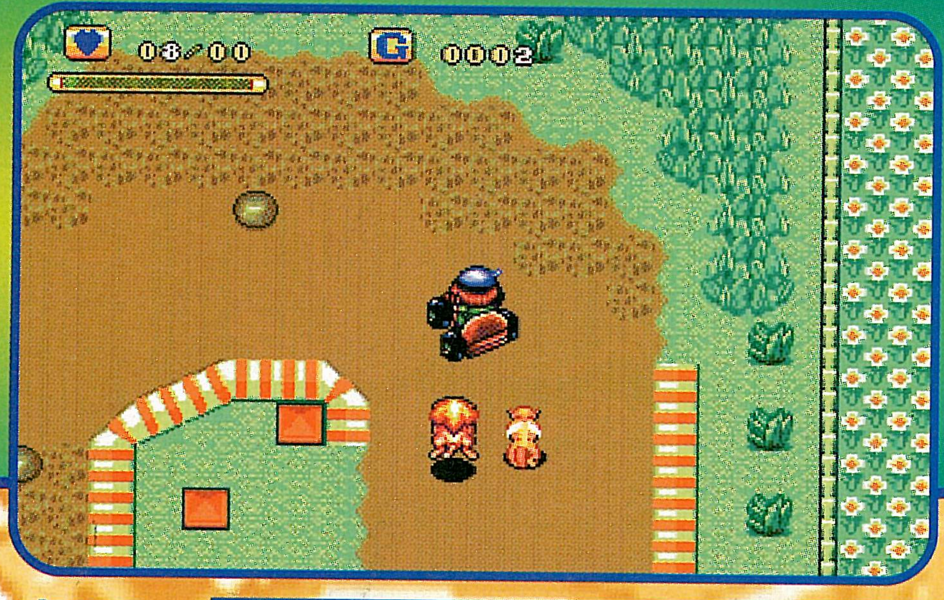
¡CUANTO ANIMAL!

Normalmente, los RPG como SOLEIL entienden que la misión del jugador es recoger pociones mágicas y *power-ups* para las armas. De todas formas, **Sega** ha optado por un punto de vista más extraño, pero igualmente interesante, para el tema principal del juego. Apretando un botón todavía no determinado, aparece un inventario lleno de animales (como en la redacción de esta revista). Te lo creas o no, éstos actúan como ingredientes de un gran número de pociones (me pregunto si la Sociedad Protectora de Animales tendrá algo que decir sobre esto), y una combinación de leones, e incluso dinosaurios, servirán para mejorar las armas de nuestro héroe, permitiéndole lujos tales como un fiero bumerán o una espada más poderosa. Pero todavía hay más, porque estas magias no sólo están limitadas al armamento; otra combinación puede crear un lagartija gigante que montará el protagonista.



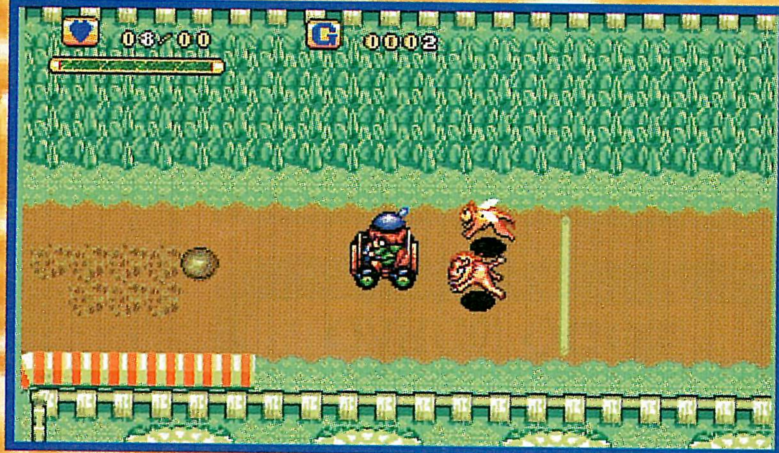
KART-OGRAFIA

No nos preguntéis porqué, pero en algún lugar del mapa de SOLEIL, encontraréis una fase de carreras con kart. Cuando te tropieces con ella, el héroe saltará inmediatamente dentro de uno de los vehículos disponibles y se embarcará en una carrera con una vista al más puro estilo MICRO MACHINES. Los otro coches son pilotados por una serie de malos que se han escapado del juego principal, y a los que habrá que hacer morder el polvo y adelantar en la meta. El porqué de ésto nadie lo ha explicado, pero lo que sí sabemos es que será una buena forma de recoger dinero extra y comida para la travesía.





▲ Para que ponen un juego con coches. Queremos motos, y si puede ser pilotadas por John Kocinski, el número uno.











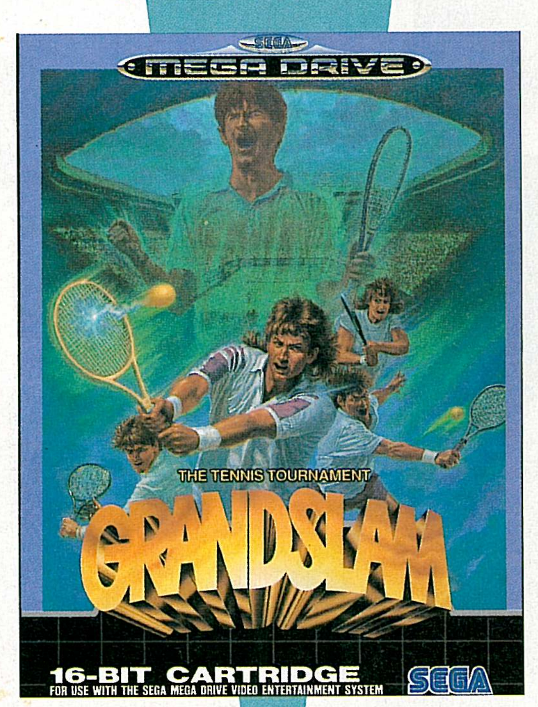
1 JUGADOR	DESDE	¿QUIEN SABE?
16 MEG	POR	SEGA
	PRECIO	NI IDEA
	GENERO	AVENTURA

PORCENTAJE COMPLETO

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE

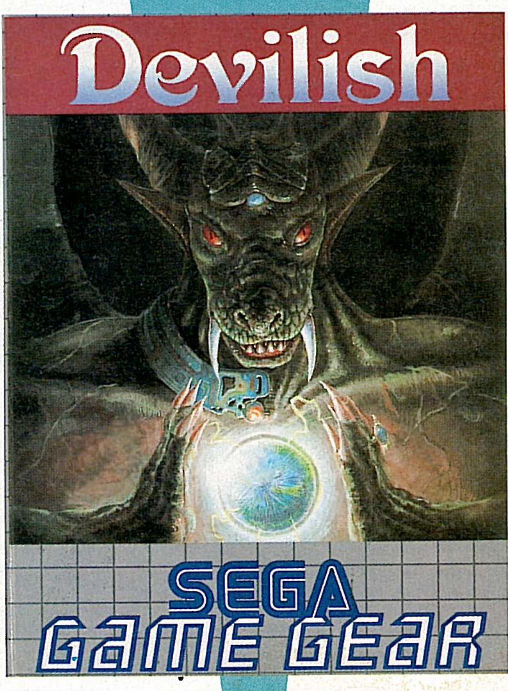


GRANDSLAM
La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH
GAME GEAR



DEVILISH
Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM

ACTION
SEGA
Master System
RAINBOW ISLANDS
STORY OF THE BUBBLE BOBBLE 2
Plays On: Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter

RAINBOW ISLAND
El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O´Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
- ☐ Giro postal núm. .... de fecha ....
- ☐ VISA: Tarjeta nº
- ☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Firma:
Nombre del titular, si es distinto ....




1 JUGADOR

16

CARTUCHO
4 MEGAS

PRECIO: CARO, FIJO

POR: SEGA

DESDE: ABRIL

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: 9
RESPUESTA: REGULAR
DIFICULTAD:ALTA

1ª PUNTUACION

123.000

ORIGEN

Los orígenes se remontan a 1983, con la salida de un arcade llamado GRAVITAR.

CALIFICACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO

Completa las nueve misiones rescatando a rehenes y destruyendo objetivos.

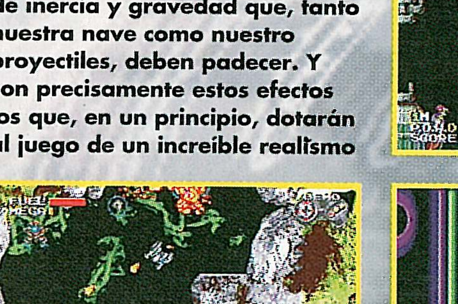
La debutante Zyrinx, de la que se desconocen cuáles pudieron ser sus comienzos en esto de los videojuegos, ha realizado su entrada en el mundo de la *Mega Drive* con un título que, como otros muchos, deja de lado el aspecto más importante a tener en cuenta a la hora de programar un videojuego. La jugabilidad, que en este cartucho brilla por su ausencia, se ve condenada al fracaso por culpa de unos programadores que han optado más por la innovación técnica que por la diversión de los que, al fin y al cabo, serán jueces a la hora de decidir sobre su creación, los usuarios.
La calidad técnica es, sin duda, el único aspecto que no se le puede discutir a este programa. En dicha categoría se pueden englobar los magníficos efectos de inercia y gravedad que, tanto nuestra nave como nuestro proyectiles, deben padecer. Y son precisamente estos efectos los que, en un principio, dotarán al juego de un increíble realismo

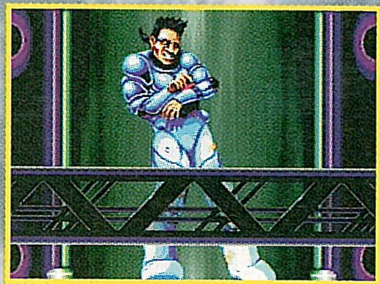
TRAINING

Ya que el control de la nave es tremendamente complicado, en este nivel podremos hacernos con los mandos sin enemigos, ni contador de energía o fuel.











LA NAVE

Dependiendo del nivel en que nos encontremos, nuestra nave deberá utilizar determinados utensilios que le ayuden a finalizar el nivel. Los reflectores o el super mazo son una buena prueba de esta característica del juego.













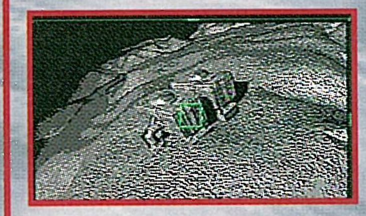




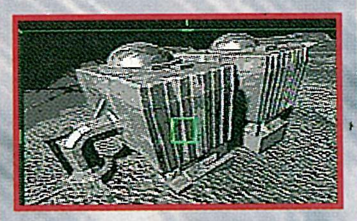
Estoy perdido y abandonado en el espacio exterior. ¡¡Socorro!!

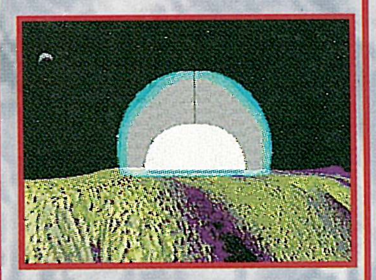
¡Estoy hasta las narices de que me ataquen infectos chismes de la galaxia!

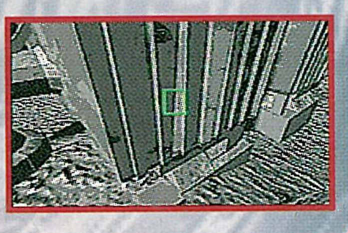
INTRO











y los que, a la postre, conseguirán acabar con nuestros nervios. La impotencia de intentar controlar una nave que cae al vacío mientras rota a una velocidad de vértigo (con la consiguiente pérdida de control), es un hándicap demasiado alto de superar.

El juego está compuesto por nueve niveles en los que debemos rescatar prisioneros de guerra, destruir algún tipo de instalación o bien recoger distintos módulos. En algunas misiones, incluso, deberemos realizar las tres acciones al tiempo. El control de nuestra nave se realizará de una forma muy semejante a la del clásico

ITEMS

CONMUTADOR

Dependiendo del color que tenga este dispositivo, se nos proporcionará un tipo de disparo u otro. Ya sabes que para gustos se hicieron los colores.

ANTI-ESCUDO

Será de gran utilidad en el quinto nivel. ya que con él podremos destruir el escudo que cubre a uno de nuestros más odiados enemigos.

COMBUSTIBLE



Repone totalmente el nivel de combustible del depósito de nuestra nave. Hay varios items de este tipo repartidos por cada uno de los nueve niveles.

RESTAURADOR



Su funcionamiento es idéntico a el del ítem de combustible, con la única diferencia de que, en esta ocasión, repondrá nuestro nivel de escudo.

SUBMODULO



Al igual que los rehenes, este módulo tiene que ser recogido obligatoriamente en cada una de las misiones que pretendamos finalizar.

VIDA EXTRA

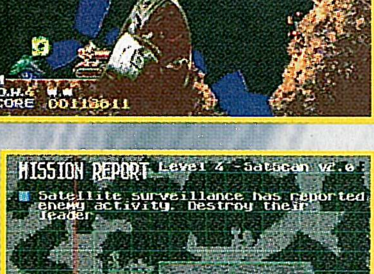


No necesita comentarios. Su localización suele ser muy complicada y su presencia, además, es muy escasa. Ya sabes, una vida es una vida.

NIVEL 1




En este primer nivel, nuestra única misión consistirá en rescatar a los rehenes de turno y recoger el submódulo. Una misión sencilla para comenzar con buen pie el juego. No te atasques a la primera de cambio.



COMENTARIO



NEMESIS

En estos tiempos en los que todos los shoot'em up se parecen como dos gotas de agua, es un alivio comprobar que todavía quedan compañías capaces de añadir algo de frescura, al tiempo que resucitan esquemas clásicos. Zyrix ha retomado en este SUBTERRANIA el desarrollo de clásicos de la categoría de SOLAR JETMAN, y los ha actualizado gracias a unos gráficos llenos de detalle y colorido. Toda una serie de detalles de calidad, junto a la jugabilidad inherente a este género, hacen de SUBTERRANIA el mejor shoot'em up para Mega Drive del año... y algo me dice que va a seguir siéndolo durante mucho tiempo.




ASTEROIDS, esto es, rotar a derecha e izquierda e impulsarla en el momento deseado. Una forma de control que aún se verá más complicada por lo anteriormente reseñado. Como buen matamarcianos que es, disponemos de distintos ítems para recoger con los que podremos incrementar nuestro nivel de energía, reponer nuestro escudo o arsenal de armas o conseguir vidas extras. Por si todo lo anteriormente comentado te parece poco, el cartucho tiene una magnífica intro animada muy semejante a las que se pueden observar en *Mega CD* (aunque sin llegar a la calidad de estas últimas), lo que le da un toque especial al juego. Esto demuestra, una vez más, que ha prevalecido la calidad



NIVEL 2




En este segundo nivel comienzan los problemas. Un impresionante monstruo de tres caras nos obstruirá el paso hacia los rehenes y el submódulo o, lo que es lo mismo, hacia el siguiente nivel.

NIVEL 3




Quizá sea una de las fases más difíciles del juego. Desactivar un gigantesco cañón laser con la ayuda de los reflectores que acoplaremos a nuestra nave es una prueba que requiere un alto nivel de concentración para superarla.



Este bonito robot será el encargado de utilizarnos como conejillo de indias en sus experimentos gravitatorios.



Usar los reflectores será imprescindible para acabar con el inmenso cañon láser que nos amenaza en este nivel.

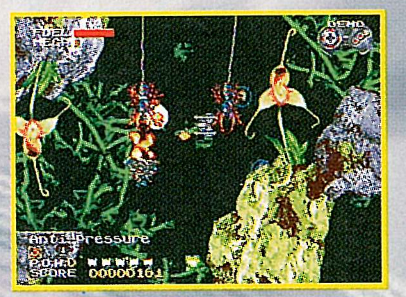


NIVEL 4





El objetivo principal de este nivel es la destrucción de una central nuclear. Su guardián, un bicho de terrible aspecto con una impresentable cola pendular, nos proporcionará el nivel de dificultad que la fase requiere.



En los últimos niveles del juego será cuando realmente comiencen a variar los escenarios. Este, en concreto, es toda una maravilla.

COMENTARIO



DE LUCAR

Zyrinx, una compañía desconocida para la mayoría de los mortales, se presenta de forma brillante en Mega Drive con un shoot'em up sorprendente en el que se mezclan las mejores esencias de programas como ASTEROIDS o THRUST para recreativa, OIDS en Atari y Amiga, o SOLAR JETMAN para NES. SUB TERRANIA ha optado por un juego de nave influenciada por la gravedad en el que los escenarios gocen de una mayor vistosidad y variedad temática que las misiones. En algunas fases encontraremos un predominio de la estrategia sobre el disparo lo que ha obligado a reducir velocidad. Con todas sus rarezas, la jugabilidad de este shoot'em up es impresionante.

NIVEL 5

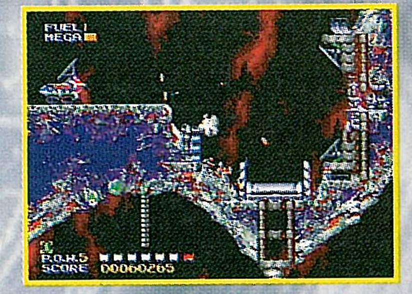




Sin duda uno de los niveles en los que más a prueba se pondrá nuestra habilidad. Con la ayuda de un pesado mazo, debemos acabar con un inmenso escarabajo. Antes, debemos hacer lo mismo con el escudo de una muy protegida construcción.

Los reflectores láser de este nivel transformarán a éste en un auténtico rompecabezas muy similar al clásico Deflektor. Con tiempo llegarésis a odiarlo.





gráfica sobre la diversión. Con unos gráficos realmente bonitos y coloristas y una animaciones tan suaves como rápidas se pone fin a un programa que podría haber sido una auténtica maravilla y que, por desgracia, se ha quedado en juego impresionante pero bastante aburrido. No es suficiente con abrirnos la boca a base de inventos espectaculares. Además, hay que divertir al personal, y en este sentido, este cartucho está muy lejos de conseguirlo.
Por cierto, la pantalla de presentación merece una mención especial. Realmente impresionante.

J. C. MAYERICK

NIVEL 6





Un robot muy en la línea TURRICAN aparecerá ante nosotros para complicarnos la vida un poco más. No es uno de los niveles más difíciles, pero el gran número de enemigos del mismo complicará las cosas aun más.

GRAFICOS 80

▲ la paleta de color de Mega Drive está bien utilizada.
▼ Los decorados se repiten mucho.

SONIDO 78

▲ Buenas melodías con efectos futuristas.
▼ Efectos sonoros y melodías se repiten hasta aburrir.

JUGABILIDAD 72

▼ El control de la nave es muy difícil por culpa de la inercia que han aplicado al juego.

DURACION 91

▼ La excesiva dificultad del control de la nave hace que el juego sea realmente difícil de completar.

CALIDAD/PRECIO 79

▲ Los efectos hacen de él un cartucho espectacular.
▼ Es una mala inversión por su escasa jugabilidad.

GLOBAL 78

Ofrecer buenos efectos especiales a costa de sacrificar la jugabilidad es un muy mal cambio.

YUMENI MISTE MANSIO











PRECIO PASTA GANSA

POR SEGA

DESDE YA MISMO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: BATERIA
NIVELES: 1
RESPUESTAS: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ªPUNTUACION

ACABAMOS EL JUEGO

ORIGEN

YUMENI MANSION tiene ciertas reminiscencias del SEVEN GUEST para ordenador personal.

CONTROLES

El botón D del pad de control hace que rote el punto de vista del jugador en todas las direcciones.

A Inventario.

B Inventario.

C Nada.

S Perder el tiempo.

OBJETIVO

Rescata a la besuga de tu hermana de una mansión en la que nunca debió entrar.

Existe una mansión de la que todo el mundo hablará durante siglos. Una mansión rodeada por leyendas de brutalidad, terror y muerte. Una mansión ahora absorbida por el folclore de la ciudad moderna. Su nombre es Charles Mansion, el legendario asesino en serie de los sesenta. Pero bueno, el caso es que el caserón es famoso por la colección de mariposas azules que revolotean dentro las cuales no suponen ninguna amenaza. Quiero decir, ¿quién de vosotros encararía a un sanguinario psicópata y a sus seguidores con sus largos cuchillos en una antigua casa llena de mariposas? Bueno, sí, la verdad es que da un poco de canguelo.

Sin embargo, está no es una mansión ordinaria, esto es Mystic Mansion, y es realmente una verdadera fábrica de mariposas, transformando a todos aquellos que atraviesan sus paredes en preciosos coleópteros. Tu hermana es una de esos seres desafortunados, y tu deber es rescatarla en este impresionante nuevo título de FMV (Full Motion Video). Aunque en realidad las hermanas pequeñas son una verdadera molestia. ¿Porqué no le dejas marchar? Pues porque, si así lo quieres, te perderás una buena aventura de terror.

PRECIOSAS MARIPOSAS AZULES

La única manera de salir de Mystic Mansion es conversar con los personajes encerrados. Estas gentes poseen un gran número de útiles pistas y, al entrar en sus habitaciones, podrás hacer el trabajo un poco más fácil. El único problema es que estas personas han sido transformadas en bonitas mariposas azules, así que puedes sentirte un poco estúpido si les hablas. Sin embargo, escucha con cuidado con lo que te dicen para así encontrar lo que se supone que debes hacer después.





▲ *Esta preciosa silla, la lampara y biblioteca, al fabuloso precio de 45.000 en Muebles Némesis.*

▼ *Digalo con flores.*



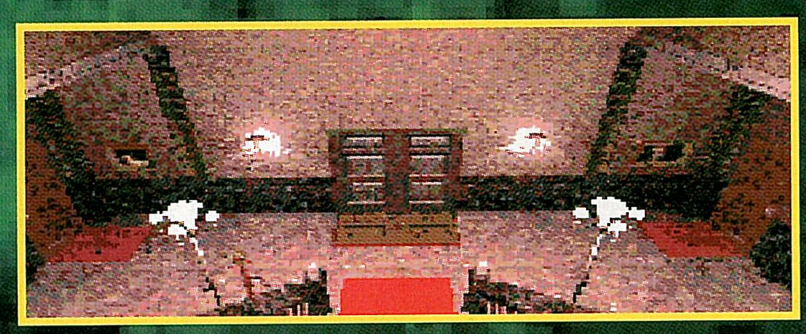


▲ *¡Vamos, vuela, mariposón!*





▲ La pecera de la casa de Némesis llena de pirañas.

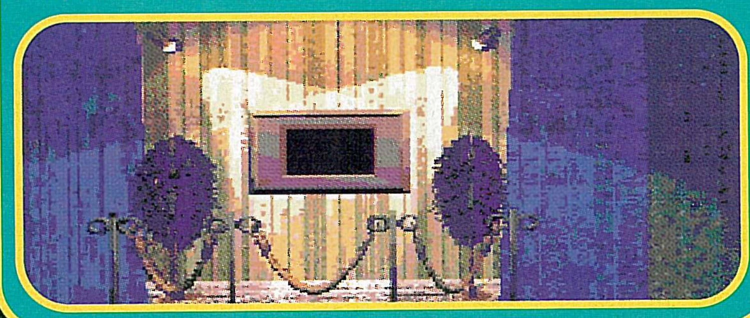


▼ El W.C. de la Mansión a pleno rendimiento.



LO QUE NECESITAS ES UN FOGONAZO

Si realmente estás colgado en el juego y no tienes pistas de dónde ir después, vete a la habitación de juegos del piso de arriba. Clavado en una de las paredes está un cuadro negro. Podría ser una obra de arte, pero en realidad es una pintura mágica, y una inspección más detenida revela otras imágenes. Un fogonazo con un ítem que necesitas recoger o un lugar que debes visitar aparece ante tus ojos.Por su puesto, ésto intenta facilitarte un poco las cosas, pero el estricto límite temporal que tienes para tu escapada significa que realmente no tienes el tiempo necesario para perder en esta habitación.



¿QUIEN VIVIRIA EN ESTA CASA?

Cada habitación de la mansión esconde un importante secreto. De hecho, porque es más una residencia coquetona con no muchas habitaciones, los programadores han tenido que crear tres o cuatro secretos importantes para cada habitación. Una vez que consideres que has encontrado una buena área, simplemente acércate a observar las cosas más de cerca. Si existe algún objeto que puedas coger, automáticamente le echarás el guante y lo meterás en el bolsillo de tus pantalones. Pero ten cuidado, ya que no todos los objetos son importantes y puedes perder mucho tiempo en recogerlos.







▲ La preciosa casa estilo Tudor de Pitita Ridruejo.

COMENTARIO



No haría justicia con este juego si no os dijera que estoy ante uno de los programas más impresionantes que he tenido la oportunidad de ver en *Mega CD*. Los gráficos son maravillosos. Parece mentira cómo la astucia de un programador puede hacer que un juego de *Mega CD* pueda mover las imágenes a tal velocidad, emulando a sus colegas de *PC* y superando con mucho a lo visto en otros títulos como JURASSIC PARK CD, en los que además no se ofrecía tanta movilidad. Por desgracia, este asombroso despliegue gráfico hace que el juego sea bastante corto, quizá demasiado, lo que le hace pasar bastantes apuros, ya que lo mas seguro, es que acabará el juego el primer dia. Lo que sí te puedo asegurar es que ese único día, podrás disfrutar de un CD a años luz de los demás.

COMENTARIO



I.M. PREDATOR

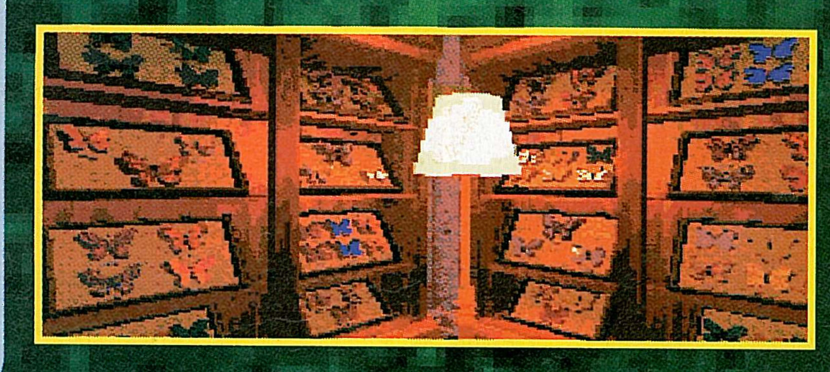
Son concepciones nuevas, a las que tendremos que acostumbrarnos en el futuro. Estos juegos, que intentan recrear con cierto esmero la virtualidad de los mundos futuros, están condenados a la aceptación global del mundo de las consolas. El caso es que este compacto tiene un claro precedente en PC CD-ROM, 7TH GUEST, otra aventura de iguales objetivos y métodos. Ahora, el Mega CD recrea una aventura, extraída de la leyenda de Hänsel y Grettel, con unos escasos 64 colores y entremados enfermizos que pronto esperamos se resuelvan. Las voces digitalizadas son perfectas y la música es alucinante (recuerda a las compuestas por Danny Elfman). El desarrollo, aunque extraño, es espectacular y os enganchará para que veais nuevas estancias. Lo dicho, y terminando ya que Némesis está dando voces: de alegría, tendréis dosis de aventura, músicas buenas y diversión tranquila,.



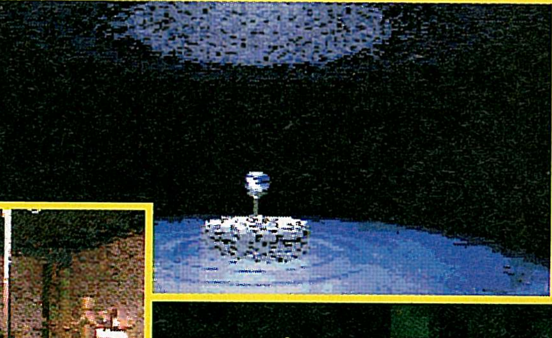
▲ Querido diario: Me he enamorado de Némesis. The Scope.



▲ ¡Hasta en los juegos tenemos que estudiar libro!



▲ La habitación de las mariposas. Cuidado con sus alas.



▲ Esta es la antena de TV de la casa. Todo un derroche.

◄ La casa de The Scope tiene moqueta roja.

▲ La bisabuela de Skywalker.





GRAFICOS 94

▲ El punto fuerte del juego. Toda la casa está renderizada con gran maestría y detallismo.

SONIDO 89

▲ Las mariposas que circulan por la casa son cotorras que te deleitarán los oídos con una gran número de diálogos.

JUGABILIDAD 82

▲ La atmósfera está totalmente conseguida, y envuelve al caserón de un ambiente irreal y misterioso.

DURACION 60

▲ La mansión es muy real y detallada. hacerla otra visita.
▼ ¿Por qué han hecho un juego tan bueno pero tan corto?

CALIDAD/PRECIO 60

▲ Hay pocos juegos pra *Mega CD* con esta calidad gráfica.
▼ Demasiado breve.

GLOBAL 75

Pese a ser breve y fácil, YUMENI MANSION es una nueva experiencia para usuarios de *Mega CD*.

LOS EXTRATERRESTRES ESTAN DE SUERTE

SEGA Y TU REVISTA FAVORITA TE PROPONEN UN DIVERTIDO CONCURSO. PINTANOS EL EXTRATERRESTRE QUE CREES QUE VA EN ESTA NAVE ESPACIAL. MUÉSTRANOS HASTA DONDE LLEGA TU IMAGINACION Y CREATIVIDAD Y CONSIGUE UNO DE ESTOS REGALOS.

Un diabólico jurado formado por componentes de la redacción de la revista y por el atormentado Product Manager de Sega *Enrique Galindo*, se reunirá el 30 de Mayo y dará su veredicto.

3 Primeros premios:
MAQUETA DE UNA NAVE ESPACIAL como ésta.



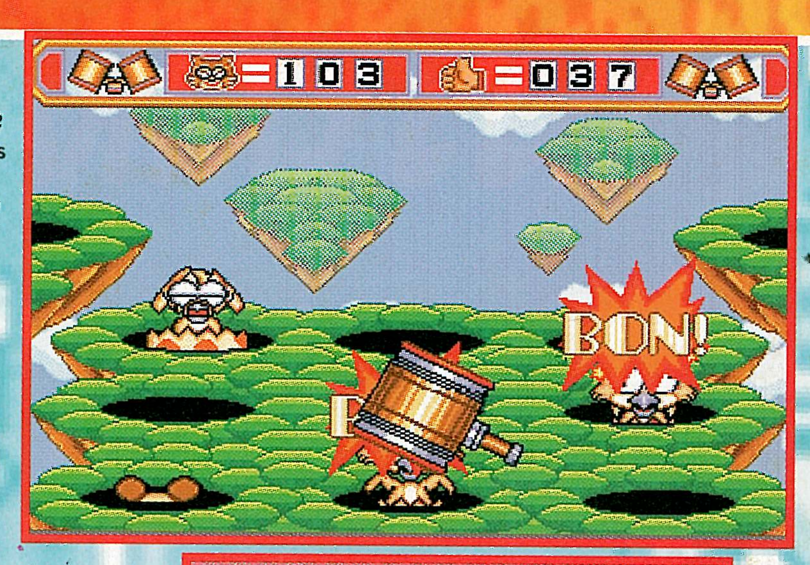
6 PREMIOS MAS DE UN CARTUCHO DE SUBTERRANIA PARA MEGA DRIVE

Recorta y envía este cupón con todos tus datos y con tu dibujo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista Mega Sega, O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: SUBTERRANIA.

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Población............................Provincia ....
C.Postal...........Teléfono ....
Modelo de consola que posees ....



Vuelta a lo básico. Esta frase se repite muchas veces en la moda, pero ¿es aplicable en los videojuegos? Puedes encontrar que las nuevas ideas tienden a ser una variación de una vieja idea. MALLET LEGEND no es una excepción. La mayoría de vosotros probablemente recordaréis aquellas divertidas atracciones de las ferias en las que teniais que golpear con un mazo a extrañas criaturas tipo rana antes de que llegaran al final, consiguiendo puntos y premios. Si la feria no pasaban por tu casa ese día, te podemos decir que es muy divertido. El juego está basado en la historia de un demoníaco monstruo que rapta a "la más fea que picio" Princesa Philia y a su bonito perro de Algeciras (bueno, he mentido pero estoy harto de princesitas). La mencionada bestia ha metido a su excelentísima preciosidad (y a la Princesa) en un enorme agujero y ha dejado a sus descerebrados esbirros para que guarden las nueve posibles salidas. Tú, como el bello del cuento, estás obligado a llevar tu preciada maza y golpear a esos patanes, que sacan la cabeza del hoyo, a través de seis divertidos niveles.







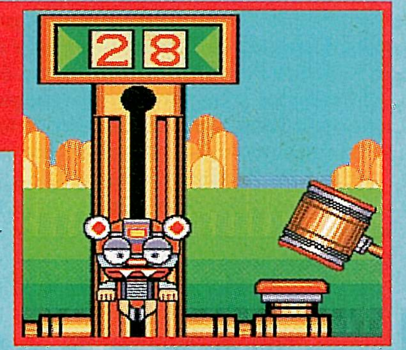
A GOLPEAR TOCAN

El principal problema con MALLET LEGEND es ser demasiado valiente, ya que si intentamos ser los paladines de la libertad y olvidamos controlar nuestros reflejos es posible que nuestro mazo golpee una cabeza equivocada. Si andas con cuidado evitarás una inevitable pérdida de puntos, una princesa muerta o la fatídica y nunca deseada pantalla de *Game Over*.





BASE DE BONUS



Los niveles, cada vez más difíciles, están cortados por fases de bonus similares a las máquinas de feria que prueban tu fuerza. Básicamente se trata de apretar botones para así golpear la campana que cuelga del final del palo antes de que se agote el tiempo.

ES UNA BOMBA



Al igual que los mutantes que sacan sus cabezas a alarmantes velocidades, también hay una serie de bombas que, si son golpeadas con el mazo, estallan y vuelan todo y a todos los que están en la pantalla.

COMENTARIO



C.Y.LOCINSKI

Aunque parezca mentira, uno de los juegos que más gusta en Estados Unidos se basa en dar con un martillo a unos estúpidos personajes que salen de varios agujeros perfoarados en las plataformas de la superficie del juego. Cuantas más veces les demos, más puntos, y cuantos más puntos más cupones canjeables por premios. Lo cierto es que, después de haberte gastado una docena de dólares para conseguir los 50 cupones que necesitas, te das cuenta que el peluche de Porky que has conseguido no vale ni la mitad de lo que te has gastado. Triste pero cierto. De todos modos a este gran cartucho sólo le falta perfeccionarse .

NO ES MALETA

Aunque pueda parecerlo, *Mallet* en castellano no significa maleta, sino mazo o martillo. Hacemos la corrección para todos aquellos que en el colegio estudiaron francés o hicieron novillos el día que explicaron ésto. ¡Aprende gratis con MEGA SEGA!

COMENTARIO



NEMESIS

Aunque la idea central de MALLET LEGEND no es, en absoluto, nueva (de hecho, hay subjuegos parecidos en THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA y BING, BING, BINGO!, sólo por poneros un ejemplo), su tremenda carga adictiva y el hecho de acompañar al cartucho de un mando de nueve botones hacen de este juego uno de los mejores lanzamientos de los últimos meses. Sin necesidad de usar ninguna licencia famosa y sin grandes proezas de programación, Realtec ha lanzado un cartucho realmente jugable, bonito y, lo más importante, es divertido. Por un poco más del precio de un juego mediocre o muy normalito para *Mega Drive*, podrás sentir en el calor de tu propio hogar y en tus propias carnes y en tus sentidos la emoción y la adicción de los mejores juegos que se exhiben impúdicamente en los salones recreativos.

GRAFICOS



▲ Bonitos y llenos de colorido, cumplen su función sin llegar a destacar en ningún momento.

74

SONIDO

▲ La melodía se aceleran cuando aumenta la tensión.
▼ El sonido de la batería deja bastante que desear.

72

JUGABILIDAD

▲ El juego no puede ser más fácil y adictiva.
▼ Puede llegar a cansar.

84

DURACION

▲ Seis niveles, a cual más difícil, se van complicando a medida que avanzas en el desarrollo del juego.

76

CALIDAD/PRECIO

▲ Además de ser divertido y jugable, MALLET LEGEND lleva incluido un original mando de nueve botones.

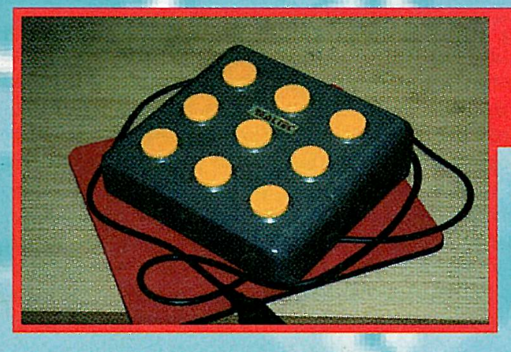
90

GLOBAL

79

Ideal para fiestas y jolgorios con los amigotes. MALLET LEGEND es realmente original y recomendable.

HAMMER TIME



Como te habrás imaginado, MALLET LEGEND no funciona con un pad normal de tres botones. Incluido con el paquete (cuesta algo más de 8.000 pesetas en Inglaterra) nos encontramos un pad con nueve botones amarillos que corresponden a los nueve agujeros en pantalla. ¡A apretar!





Hace 15 años todos los chavales veíamos la Pantera Rosa; era un programa esencial en la tarde de los sábados. Después de Primera Sesión y antes de Aplauso aparecían dos historias de la inefable Pantera, con el enano de Clouseau entre medias. Al final del programa el Inspector y los otros eran recogidos en la puerta de un cine en un precioso coche rosa (que todos deseábamos tener entre nuestras propiedades) conducido por un melenas rubio (deseado por nuestras amigas). Cuántas veces he deseado ser ese tío (también Indiana Jones, Rambo, José Luís Coll...). De hecho, hubiera dado cualquier cosa por llevar ese coche, independientemente de la personalidad que hubiese que adoptar para ello.

Por entonces, los pastelitos con el nombre de este animal eran consumidos a mansalva (ahora preferimos los bollycaos, que os rogamos sigáis enviando) y comprábamos el tebeo en los kioscos. Ahora **Tecmagik** trae al más famoso felino de toda la historia a un juego de plataformas. No tiene el coche, ni al rubiales, y dudo mucho que los programadores lo consideraran importante. Pero hubiera significado mucho para esta redacción...

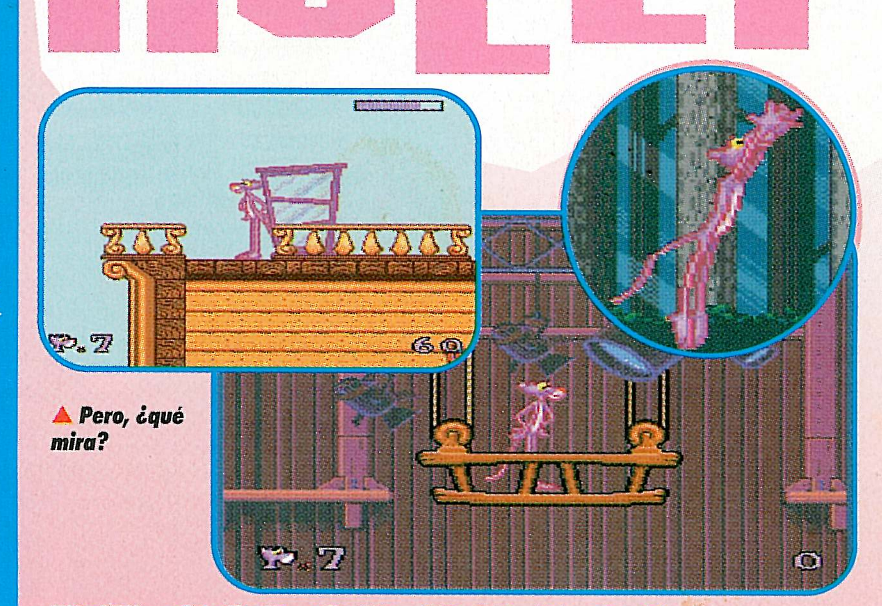


PIN GOES T HOLLY

COMENTARIO



Antes de entrar en una crítica despiadada hacia **Tecmagik**, tengo que confesaros una cosa: siempre me han encantado los dibujos de la Pantera Rosa. Por ello, lo mínimo que puedo hacer en memoria de mi amada Pantera, el inspector Closeau y su ayudante Dodo, es poner verde a unos individuos que, aprovechando el buen nombre y la popularidad de la protagonista, han creado un arcade de plataformas aburrido, pesado y carente de toda gracia. El único aspecto decente son los gráficos, pero la animación de los sprites es tan cicatera que desciende al mismo despreciable nivel que el sonido, la jugabilidad o la ausente originalidad.



▲ *Pero, ¿qué mira?*

DE COLOR DE ROSA

La aventura de la Pantera empieza con una secuencia introductoria donde aparece pintando el signo de Hollywood con su color favorito. Más tarde escapa de un escenario que recuerda a la cocina de Cariño, he encogido a los niños. Su periplo por famosas películas de la meca del cine no acaban aquí, ya que, poco a poco, va recorriendo varias plataformas y descubre algunas con una ambientación muy peculiar: una basado en Robín Hood, La gata sobre el tejado de zinc caliente, Tarzán y una historia sobre fantasmas que nunca habréis visto. Deberá realizar también un tenebroso paseo por la parte trasera del escenario donde se encuentra un pequeño subnivel con cámaras maníacas y peligrosas bolsas de arena, una broma típica entre bambalinas.





¡HEY, NARIZOTAS!

Cuando la Pantera ha recorrido su camino a través del *scroll* de ocho planos y recogido un determinado número de estrellas y *power-ups*, debe pelear contra un jefe de final de fase. Estos varían entre uno y otro nivel, pero se basan en ese personaje de enorme nariz que nuestra heroína odia tanto. Por ejemplo, durante el segmento Rosa Hood, tendrás muchos problemas para evitar ser golpeado por los enemigos. Hasta que les des un buen número de impactos no caerán definitivamente.

K
O
WOOD

COMMENT



La Pantera Rosa siempre ha sido uno de mis personajes favoritos, aunque nunca he entendido por qué nadie le ha partido la cara a un animal tan pedante. Análisis televisivos aparte, hay que reconocer que el cartucho no está mal, pero nada más. La música no es mala, la misma de Henry Mancini, los gráficos no flojean y la idea del juego es decente. Pero falta algo. En estos momentos hacer un plataformas bueno cuesta mucho y, sobre todo, requiere toneladas de imaginación. De todas formas siempre he preferido a los Looney Tunes. Aprovecho esta ocasión para recordaros la campaña de concienciación ciudadana para que el Coyote se coma al Correcaminos de una vez por todas. Basta ya de injusticias sociales.

MUCHO AGUANTE

La única protección de la Pantera contra los malos es una pistola que dispara guantes. Este arma será de utilidad contra los fantasmas, arqueros, gatos o cualquier bicho que ataque. Sin embargo, hay algunos enemigos más grandes (el monstruo de Frankenstein, por ejemplo) que requieren varios impactos y es necesitaremos un arma un poco más potente para acabar con ellos. Esta herramienta podremos conseguirla cuando aparezcan los iconos correspondientes, distribuidos entre todos los niveles, que aumentan el rango de acción de la pistola-guante y alguna que otra sorpresa más.

▲ *El almacén rosa.*



▲ *Devuélveme el dinero, insecto rosa.*

GRAFICOS — 80

▲ La Pantera y sus enemigos están perfectamente adaptados de la serie de televisión.
▼ La animación de los personajes deja que desear.

SONIDO — 59

▼ Es realmente lamentable. La adaptación, por parte de Tecmagik, de la música original de la serie compuesta por Henry Mancini sólo tiene un nombre: Asesinato.

JUGABILIDAD — 69

▲ La Pantera es extremadamente fácil de controlar.
▼ Para los programadores, eso de la colisión de *sprites* debe ser una teoría freudiana.

DURACION — 67

▲ Cada fase contiene un gran número de habitaciones ocultas y detalles muy ingeniosos.
▼ Lo mismo de siempre. Plataformas ymás plataformas.

CALIDAD/PRECIO — 53

▼ La originalidad brilla por su ausencia. Hay muchos juegos de plataformas ciertamente mejores. No aporta nada nuevo.

GLOBAL — 60

Otro arcade de plataformas del montón, totalmente arruinado por una programación verdaderamente pésima. No hace méritos a la genial serie de televisión.





JUGADOR



FORMATO
CD

PRECIO CARO, SEGURO

POR SEGA

DESDE 2º SEMESTRE

OPCIONES

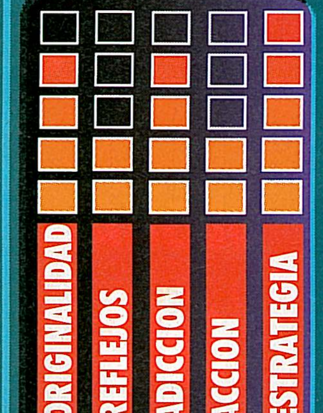
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: BATERIA
NIVELES: 1
RESPUESTA: LENTA
DIFICULTAD: MEDIA

1ªPUNTUACION
SALVAR UN HUEVO

ORIGEN

¿Quién no ha oído hablar de los dinosaurios y del multimillonario y premiadísimo Spielberg?

CALIFICACION



OBJETIVO

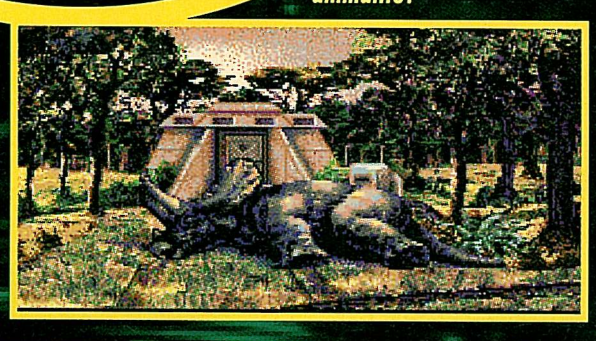
Rescata al menos un huevo de cada una de las siete especies que pululan por la isla.

JURASSIC PARK

Cuando una licencia como JURASSIC PARK se ofrece a las compañías, los poseedores de una consola pueden, normalmente, esperar una espantosa serie de juegos de plataformas sembrados en todos los sistemas conocidos por el hombre. Pero en el caso de la joya cinematográfica de Spielberg ha ocurrido lo contrario. Las versiones para ***Mega Drive***, ***Game Gear*** y ahora ***Mega CD*** han recibido un tratamiento original, incluyendo estilos de que no se habían visto hasta el momento en una Nintendo. Esta versión tardía para ***Mega CD*** –aparece nueve meses después del estreno– es el más innovador. Pero, ¿es el mejor?

El escenario es la Isla Nublar, parque de atracciones con los dinosaurios genéticos creados por el doctor Hammond, y el protagonista no es el doctor Grant, sino un investigador que intenta encontrar los huevos de dinosaurio que ha robado un agente desconocido. El protagonista debe encontrar al menos un huevo de cada una de las siete especies que habitan en la isla. La mayor parte de la misión se juega en tiempo real, con un limite estricto para completar la aventura antes de que el sol se ponga.

¿Quien ha hecho daño al animalito?



Esto es lo que te pasa si dejas de comer. Campaña MEGA SEGA contra la anorexia infantil.

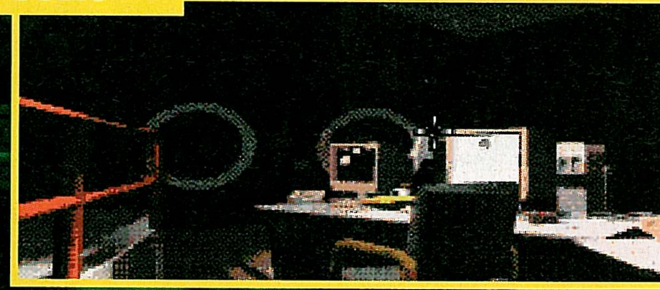
El Gallimimus es un dinosaurio y no el melenas que aparece en la pantalla.





A TRAVES DE UN CRISTAL OSCURO

Tu visión subjetiva del parque es una panorámica de ciertas localizaciones de la isla. Todos tus comandos están realizados con un interfaz a modo de ratón, mostrado a través de un puntero que se mueve por la pantalla (como en el MONKEY ISLAND). El traslado a otros lugares del parque de atracciones es posible cuando el puntero en forma de cruz se transforma en una flecha. El simbolo también cambia a una lupa cuando hay algo que puedes observar de cerca y a una mano cuando algo puede ser manipulado.

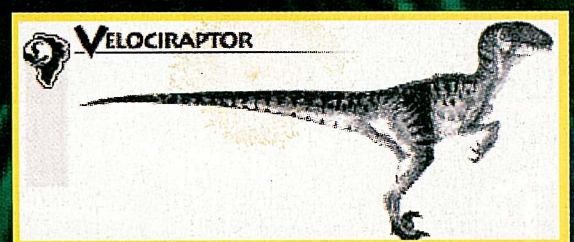


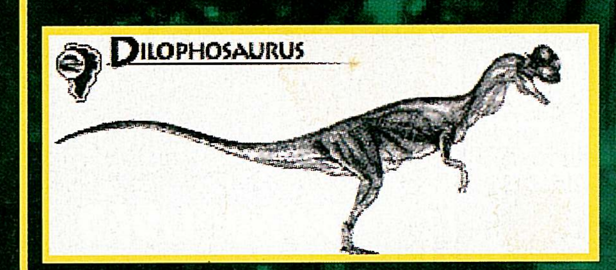


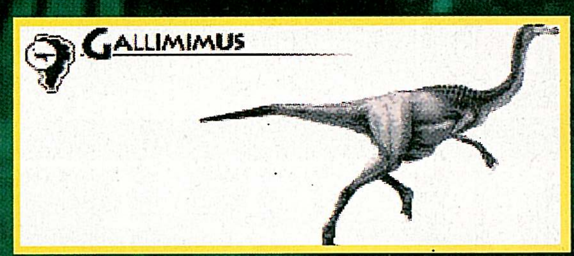
MI REDACCION Y OTROS ANIMALES

No te sorprenderá saber que hay dinosaurios vivos en la isla. Velociraptores, Dilofosauros y el T-Rex son los peligros potenciales. Incluso los Triceratops pueden enfadarse por acciones descuidadas. Vigilar las partes digitalizadas y aprender los sonidos distintivos de cada animal puede ampliar tu esperanza de vida.

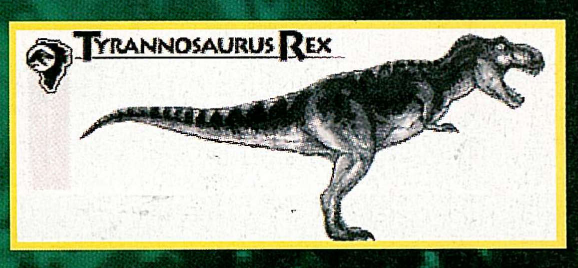




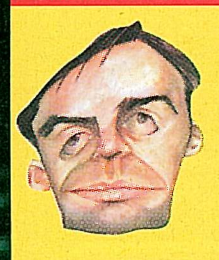








COMENTARIO



J.C.MAVERICK

Aunque la calidad gráfica no sea espectacular, en este CD podrás encontrar detalles gratificantes como las escenas en el interior del edificio de visitantes. En estas se han utilizado técnicas tan populares en Mega CD como el *Full Motion Video*, con la que se consigue integrar al jugador de una manera excepcional. En el juego hay determinados lugares en los que, con la ayuda de unas bonitas y espectaculares animaciones, se nos enseñará algo más sobre la vida y milagros de los dinosaurios.

Aunque la calidad de la aventura no sea comparable con las últimas producciones para otros formatos, siempre servirá para apaciguar la espera hasta el lanzamiento de MONKEY ISLAND CD.



▲ ***No, no son avestruces; son unos dinosaurios muy malos y muy fieros que te atacarán sin piedad.***







◄ ***Esta preciosidad no trabaja en un 903; es una respetable científica.***

LA CAJA DE HERRAMIENTAS

El jugador va equipado con un caja de inventario donde podrá guardar, aproximadamente, una veintena *items* (no se incluyen los huevos que encuentres). Muchos de estos objetos son instrumentos cortantes para permitir el paso de las medidas de seguridad. Algunas de estas medidas necesitan una aproximación



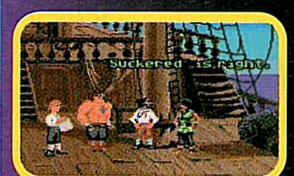
isla de Nublar.





ALTERNATIVAS

MONKEY ISLAND
Es la mejor aventura con ratón para ***Mega CD***; destila toneladas de humor y buen juego. Muy apropiado



DRACULA UNLEASHED
Está dotado de una atmósfera para cinéfilos, con un estilo de juego muy similar al de JURASSIC PARK.



COMENTARIO

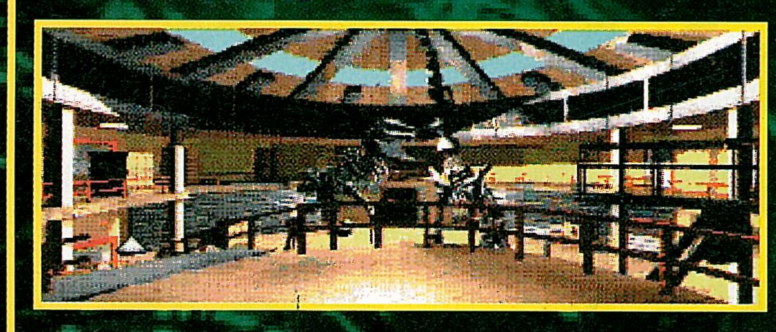


J.L. SKYWALKER

Hay que agradecer de antemano la consideración de Sega hacia los usuarios, resistiéndose a versionar el deplorable cartucho para *Mega Drive*, haciendo una nueva entrega diferente. De todos modos no quiero que esto suene a felicitación porque este CD adolece de un defecto insuperable. Si Sega posee la licencia sobre la película y todo su contenido ¿dónde está la fastuosa música de John Williams?Sobre el desarrollo: ¿es en verdad una aventura o una mezcla de *'pixel perfect'* (pulsar el botón adecuado con cierto sentido) y estrategia? He intentado avanzar por los laberíntos de isla de Nubla y su parque, y las emociones han brillado por su ausencia, y eso que soyadmirador de la película. Si he de ser sincero, JURASSIC PARK CD no me ha gustado.

¡VAYA MARCHA!

JURASSIC PARK CD utiliza el alabado sistema ***Cinepak FMV*** (Full Motion Video) para crear segmentos como estos que te mostramos en el Centro de Visitantes. Cuando caminas entre las diferentes secciones o miras a los puestos de información sobre dinosaurios estás disfrutando de toda la capacidad cinematográfica del ***Mega CD***.







DINOSAUR EGGS

HAVE:	00	00	04	00	00	00	00
DEAD:	00	00	00	00	00	00	00
SAFE:	00	00	00	00	00	00	00

▼ *Al final siempre acabo entre rejas. ¡Que mala suerte!*

▼ *Menudo trompazo. ¡Pa' habernos matao! Ya sabes... si bebes mucho no conduzcas helicopteros*



GRAFICOS — 83
▲ Algunas escenas en *FMV* son excelentes...
▼ ...pero hay otras bastante patateras mediocres.

SONIDO — 85
▲ Los gritos de los dinosaurios, están muy bien hechos.
▼ ¿Que ha sido de la banda sonora de John Williams?

JUGABILIDAD — 71
▲ Tienes una isla para tí solo.
▼ El juego pierde emoción por el lento acceso al disco.

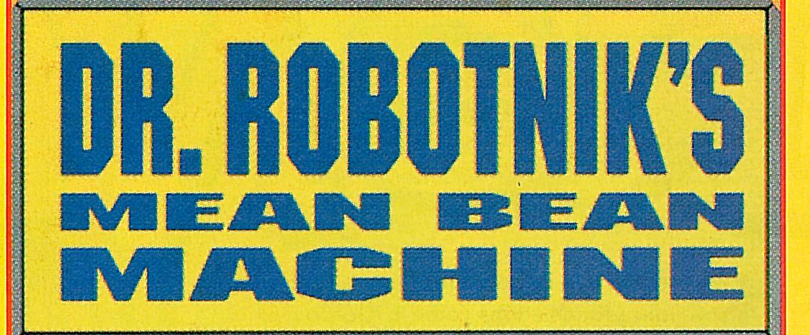
DURACION — 74
▲ Amantes de la película y paleontólogos se lo pasarán como enanos.
▼ Para visitar parques, ya tengo el del Retiro.

CALIDAD/PRECIO — 78
▲ No se puede negar que producto es original.
▼ Se echan de menos más elementos del filme.

GLOBAL — 73
Loable intento de hacer un producto multimedia para el *Mega CD*. Lástima que se quede sólo en eso.

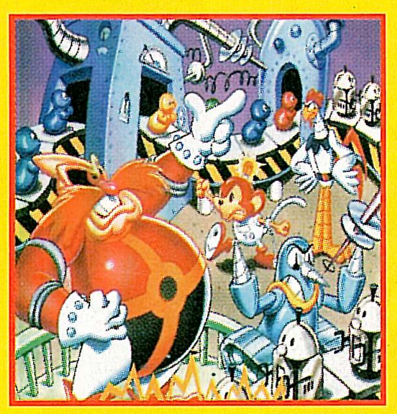






DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE





TETRIS no ha sido un mal negocio. Quién podría imaginar que un ruso iba a poder hacer el juego probablemente más conocido de nuestro planeta. De cualquier forma y, siguiendo la lógica de los acontecimientos, últimamente le han salido un montón de novias a la geometría rusa. Los japoneses han puesto sus cerebros a trabajar y han mejorado, si cabe, la primera entrega. Un genial **DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE**, algo así como la máquina de habichuelas, iluminó la consola grande de **Sega**. Ahora, es el momento de la máquina de 8 bits.



LA FABADA

MEAN BEAN MACHINE es una muestra de renovación. A través del juego, un montón de alubias de colores caerán hacia tu territorio. Estas empezarán a unirse a no ser que rotes las judías (no las de Schindler) para que los colores se igualen. Cuando un grupo de alubias emparejadas exceda de cuatro, desaparecen dejando un hueco que será ocupado por el resto de judías. El proceso continúa hasta que uno de los jugadores no pueda parar más semillas.

COMENTARIO



DE LUCAR

Antes de nada, debo reconocer mi debilidad por el antecesor de este ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE: el fantástico PUYO-PUYO para máquinas recreativas. La jugabilidad sin límites de este programa de puzzle ha sido fielmente trasladada a la *Master* en una versión que introduce algunas pequeñas, pero agradecidas, novedades (Puzzle Mode) con respecto a la de *Mega Drive*. La modalidad estrella sigue siendo la de dos jugadores *Versus* en la que los tradicionales 'piques' adquieren las cotas más altas de emoción y diversión conocidas en esta consola. Este aspecto logra que la escasa brillantez de los gráficos y el sonido pasen a un segundo plano. En definitiva, un programa sencillo tanto en su realización como en su mecánica de juego, con el que se puede disfrutar hasta el delirio y sin restricciones de edad todos los usuarios de *Master System* por su indescriptible jugabilidad. ¡Todos vamos a por la alubia!







COMENTARIO



I.M. PREDATOR

Siempre me he considerado opositor de los pastiches, falsos emuladores de la gloria del insuperable TETRIS, que con tanta insistencia han invadido el mercado de las consolas. Las mil y una versiones protagonizadas por Mario, o la deplorable segunda entrega de TETRIS (rompe todo el encanto que lo hizo famoso) son un ejemplo de lo que os digo. Extrañamente, y hace unos meses, cayó en mis manos algo llamado PUYO PUYO para Mega Drive, que verdaderamente me sorprendió por una única razón: divierte y puede hacerte perder los nervios. Aquel juego ha sido distribuido con otro nombre, el que nos ocupa, y mantiene las premisas que tan popular lo hicieran en Japón. Los combates uno contra uno para dos usuarios son eléctricos, inestimablemente divertidos y los infinitos niveles de juego aseguran una larga duración que justifica su precio (hasta cierto punto). Comprar este cartucho sólo si os gustan los puzzles. De lo contrario olvidaos. Divertido y espectacular en el modo versus.

ENTRENADOR PERSONAL

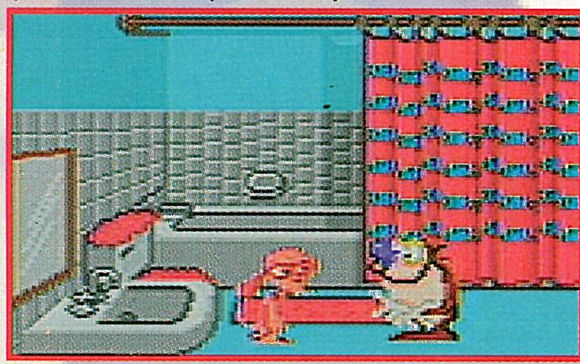
Hay dos tipos de modo un jugador: *Exercise* es un juego sin final cuyo objetivo superar el *récord*. El modo *Puzzle* configura diferentes objetivos –alinear 12 alubias ocompletar cuatro andanadas–.

REN & S[TIMPY]

QUEST FOR TH[E SHAVEN YAK]



Han existido a lo largo de la historia de la comedia grandes dúos como el Gordo y el Flaco, Martes y 13 o The Three Stogges (ah, no, que eran tres). Ahora aparece esta pareja de los dibujos animados: REN AND STIMPY. Ellos son la vanguardia. El espectáculo empieza con el perro criado en Méjico, Ren Hoek (el escuálido) y su compañero de toda la vida Stimpy el gato, que tiene gran afición por su bandeja de arena (donde los felinos...). El espectáculo fue una creación inspirada de un valiente animador (antes despedido de su propio programa por su preocupante comportamiento). Al igual que la versión de ***Mega Drive***, este es un juego de plataformas, aunque se incluyen nuevas aventuras.



COMENTARIO

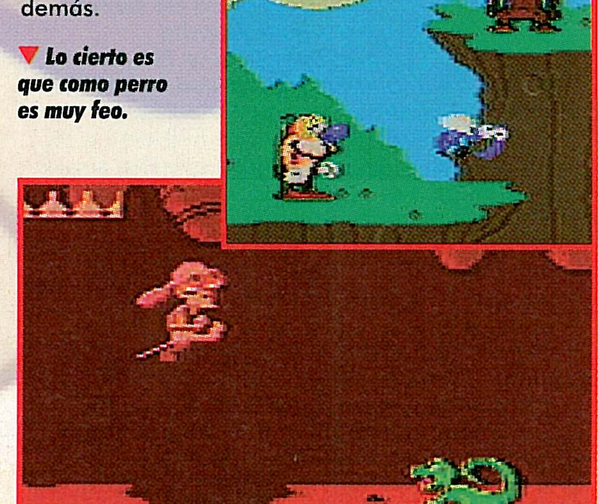


J.C. MAYERICK

Los personajes de la desconocida productora norteamericana Nickelodeon, con los que en España pudimos disfrutar hace menos de un año, han llegado a las consolas. La primera versión para *Mega Drive* desparramaba calidad por los cuatro costados, mientras que esta para *Game Gear* deja mucho que desear. Y a decir verdad, tanto el aspecto gráfico como las animaciones están muy bien cuidados, pero la elevadísima dificultad que encontraremos a partir del tercer nivel es realmente escandalosa. El control se verá complicado notablemente por culpa de las extrañísimas acciones que deberemos realizar, aunque esto, hasta cierto punto, puede ser más una manía mía que un defecto del programa. El buen humor y el mal gusto de Ren y Stimpy se dan la mano en este cartucho. Divertirse con él es fácil, pero una vez te conozcas todas las bromas y acciones que los personajes realizan a lo largo del juego, perderá todo su interés.

SUCIOS HABITOS

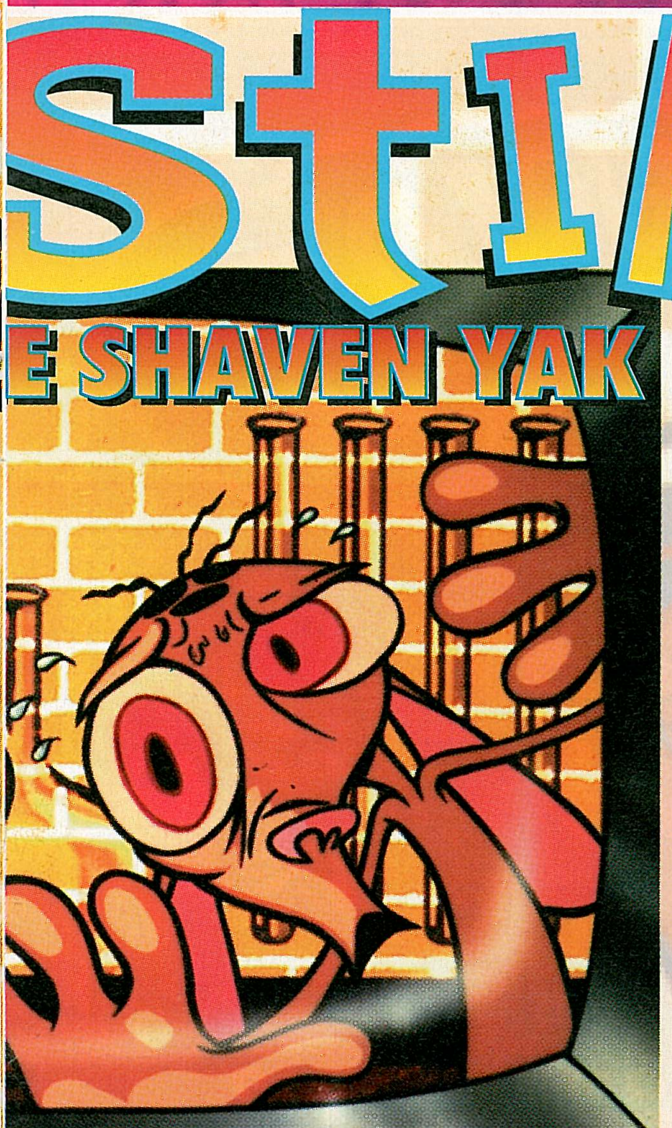
Ren y Stimpy están bien documentados sobre lo que significan las malas maneras en público (como la mitad de esta redacción). Además de lanzar misiles contra los malos, el comportamiento de la pareja es un catálogo de mala educación. Lo mejor que podéis hacer es compraros el juego y aprender el noble arte de faltar al respeto de los demás.



▼ *Lo cierto es que como perro es muy feo.*



Stimpy



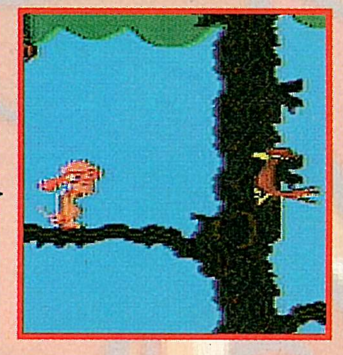
PAUSA PUBLICITARIA

Ren y Stimpy aman la TV, especialmente los anuncios que enseñan productos maravillosos. Este es un tenue contacto con los *power-ups*, pero puedes encontrar algunas ayudas buscando por los niveles. Estas aumentan el poder ofensivo o mejoran la salud. Curiosamente, coger una televisión es también una experiencia revitalizante.









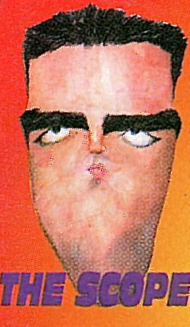
EN EL SHOW DE ESTA NOCHE

Los gráficos son similares a los de la serie y los *sprites* tienen lo absurdo de R&S. Básicamente son los personajes que pudimos ver en televisión.



▲ *¿Aprenderán algún día a dejar de hacer el memo?*

COMENTARIO



THE SCOPE

No me es simpática esta pareja. Son como esa clase de gente que disfruta eruptando (como Kocinsky). Sin embargo, los cartuchos que protagonizan no están nada mal. La versión de *Mega Drive* es uno de los juegos con que más me he reído, a la vez que he admirado su realización técnica. En el caso de *Game Gear* continúo sonriendo, pero el aspecto técnico no me hace tanta gracia. Si no fuera por los sprites protagonistas, diría que estoy jugando con un WONDER BOY de la primera época. Son plataformas puras, sin ninguna incorporación de originalidad que alegre el conjunto. De todas formas engancha, que es lo que cuenta y, sobre todo, divierte.

GRAFICOS 75

▲ Los sprite de REN & STIMPY son tan repulsivos como fieles a los originales de la serie de televisión.
▼ Tanta simpleza en los gráficos acaba cansando.



SONIDO 64

▲ Algunas melodías clásicas de los dibujos animados.
▼ A pesar de ello, en ningún momento llegan a ser sobresalientes.



JUGABILIDAD 68

▲ La jugabilidad inherente a todos los juegos de plataformas.
▼ Demasiado fácil.

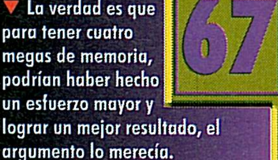


DURACION 53

▼ El gran número de continuaciones y la simpleza de su desarrollo acaban por quitar interés al juego en poco tiempo. Acabaría con la paciencia del Santo Job.

CALIDAD/PRECIO 67

▼ La verdad es que para tener cuatro megas de memoria, podrían haber hecho un esfuerzo mayor y lograr un mejor resultado, el argumento lo merecía.



GLOBAL 65

A pesar de sus buenos gráficos e intenciones, REN & STIMPY se queda en un cartucho flojo y soso que no se merece a sus dos protagonistas.



BATTLETOADS

Las versiones previas de BATTLETOADS para otras consolas tenían un argumento perfectamente estúpido que ha sido totalmente excluido de este cartucho para la portátil de **Sega**. Si enciendes tu **Game Gear**, verás una preciosa presentación que nada tiene que ver con entregas anteriores. Ninguna historia, ni animaciones raras, ni nada por el estilo; sólo calidad.

Afortunadamente, conocemos el argumento, así que te lo contamos. Una malvada bruja espacial ha raptado a una bella princesa, también espacial, y depende de los tres intrépidos agentes BATTLETOADS el entrar en la guarida de Gargantúa para rescatarla. Estos chicos tienen el mejor combate cuerpo a cuerpo que se recuerda desde tiempos de Rocío Jurado. Esto no les parará en su lucha y te encontrarás con una de las aventuras más salvajes que hayas visto nunca.

COMENTARIO

NEMESIS

Después de echar unas partidillas con la mediocre versión para *Mega Drive*, no daba un duro por una nueva entrega de BATTLETOADS para una Sega. Pero esta versión para *Game Gear* me ha sorprendido. No sólo supera la calidad gráfica del juego de 16 bits sino que resulta tan divertida y jugable como el original (uno de los mejores títulos para *NES*). Por desgracia, se ha respetado la dificultad original, por lo que espero que tengáis *Action Replay* o una postal de San Crisóstomo Cascanueces (patrón de los jugones impenitentes) porque este juego puede acabar con tus nervios.

GOLPES ANFIBIOS

Estos sapos son pura dinamita. Muchos de los niveles son *beat'em ups* con *scrolling*. Cerdos volantes y miembros de las mismas familias te asaltarán por sorpresa. También hay monstruos con zancos, si acabas con ellos, te ofrecen el palo de madera. Si golpeas repetidamente a un algo tendrás un superpuñetazo que destrozará cualquier cosa. Dispones también de otros movimientos de carrera, salto, patada e incluso llaves.







LENGUAS LARGAS

Una manera de incrementar la barra de energía de tu rana es usar su enorme lengua. Puedes absorber cualquier mosca que revolotee cerca. De otro modo, deberás buscar a invasores espaciales que suelten regalos.



DESDE LA GRUTA

Llega un momento en el que tu rana cuelga peligrosamente de una cuerda dentro de una cueva. Hay toda clase de enemigos: buitres, plantas carnívorasy guardias electrónicos. Llevar el ritmo del balanceo es esencial.



▲ Estas ranas están muy colgadas.

EMPIEZA EL SHOW

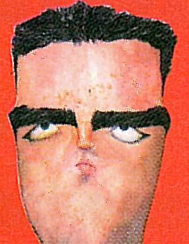
BATTLETOADS es la cosa más cercana a un show de variedades que se puede ver en una consola. Hay un montón de estilos de juego diferentes: secciones de plataformas como el nivel del hielo, partes con vuelos, complicados puzzles o montar rana-motos. Nunca sabes qué viene después.







COMENTARIO



THE SCOPE

Me gustan las ranas. Sobre todo desde que a la novia de C.Y. Kocinsky se hizo la prueba y le salió positiva. Además, estos seres me gustan porque todas las versiones que he podido contemplar de este juego me parecen fantásticas. Esta no lo es menos, pero tiene un defecto consustancial a la saga. ¿Para qué demonios valen un montón de buenas fases si jamás vas a poder verlas todas? La dificultad es tal, que dudo mucho de que cualquier mortal desprovisto de *Game Genie* o *Action Replay* pueda acabarse el juego. Si pasamos por alto este error, el juego es realmente bueno, original y divertido. ¡Ah!, si logras finalizar el juego mándanos una foto de la última pantalla.

GRAFICOS



91

▲ La paleta de colores y la potencia gráfica de la *Game Gear* son aprovechadas al máximo.

SONIDO



89

▲ Posee algunas de las mejores músicas que hemos oído en los últimos meses en cualquier consola.

JUGABILIDAD



90

▲ ¿Hay algún juego de Rare que no sea jugable?
▼ Algunas situaciones rozan lo imposible.

DURACION



89

▲ Montones de niveles a cuál más variado y complicado.
▼ Como siempre, la dificultad resulta aplastante.

ALIDAD/PRECIO



91

▲ Toda la potencia jugabilidad de anteriores versiones te cabrá en la palma de la mano.

GLOBAL

89

La última versión de uno de los títulos mas brillantes de la historia. Muy recomendable.

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

NBA JAM

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Mayo si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.

- [ ] PINK GOES TO HOLLYWOOD — Mega Drive
- [ ] JURASSIC PARK CD — Mega CD
- [ ] YUMENI MYSTIC MANSION — Mega CD
- [ ] SUBTERRANIA — Mega Drive
- [ ] DR. ROBOTNIKS MEAN BAM NACHINE — Mega Drive
- [ ] BATTLETOADS — Game Gear
- [ ] REN & STIMPY — Game Gear

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Población:
Provincia:
C.P.: Tlf:
Edad:
Modelo de consola:

Mega SEGA

TOP 10

MEGA DRIVE

1	STREET FIGHTER II SCE	CAPCOM
2	SONIC 3	SEGA
3	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
4	NBA JAM	ACCLAIM
5	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
6	ALADDIN	VIRGIN
7	EA SOCCER	ELECTRONIC ARTS
8	ART OF FIGHTING	SEGA
9	ETERNAL CHAMPIONS	SEGA
10	CASTLEVANIA TNG	KONAMI

MEGA CD

1	SONIC CD	SEGA
2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
3	SILPHEED	SEGA
4	BATMAN RETURNS	SEGA
5	FINAL FIGHT CD	CAPCOM
6	DRACULA UNLEASHED	SEGA
7	DRAGON´S LAIR	READY SOFT
8	GROUND ZERO TEXAS	SEGA
9	YUMENI MISTERY MANSION	SEGA
10	ROBO ALESTE	SEGA

ESTRELLAS 6

PEORES MUSICAS: TAZMANIA
PEORES GRAFICOS: FLICKY
PEORES ANIMACIONES: EX-MUTANTS

PEORES MUSICAS: JURASSIC PARK (1)
PEORES GRAFICOS: EARNEST EVANS
PEORES ANIMACIONES: MICROCOSM

MASTER SYSTEM

1	ALADDIN	SEGA
2	MICROMACHINES	CODEMASTERS
3	ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS

GAME GEAR

1	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
2	DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINE	SEGA
3	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM

(1) Por no incluir el score original de John Williams.

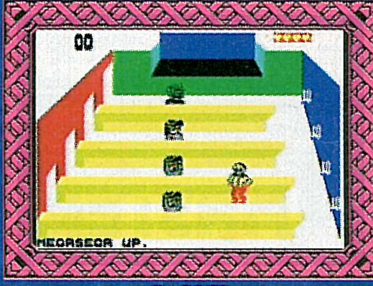
DEL SPECTRUM A LAS CONSOLAS

Este reportaje nace con la intención de ahondar, perforar las barreras temporales y traeros hasta la actualidad los nombres y apellidos de todos los grandes programadores, músicos, grafistas, juegos y compañías que hace algo más de diez años amenizaban las vidas de los adolescentes de entonces. Queremos acercarnos al mundo ya desaparecido de la máquina que condicionó nuestro destino. De un ordenador que formó profesionales de talento incuestionable que hoy siguen demostrando su ingenio en los juegos de consola.

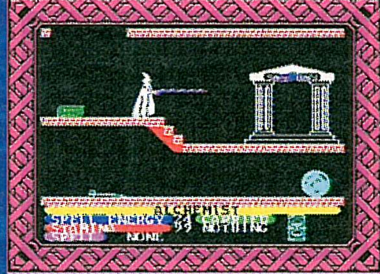
El año 1982 fue la fecha clave. Un británico travieso y con aires de visionario, Sir Clive Sinclair, registraba oficialmente un ordenador basado en el microprocesador Z80, que mejoraba las características de otra máquina obra del mismo diseñador: el ***ZX81***. Imaginaos un aparato que sólo cuenta con ocho colores, 48k de memoria RAM (menos de medio megabit), 3,58 MHz, un solo canal de sonido y un teclado de membrana ciertamente incómodo. Así, con esas premisas, se presentaba en sociedad la nueva máquina de Sinclair.

Poco tiempo pasó antes de que apareciera el primer programa compatible con el nuevo ***Spectrum***. Pronto un buen número de compañías de software se encargaron de asegurar a la nueva máquina un futuro prometedor. **Ocean**, **U.S. Gold** y **Sega**, entre otros, comenzaban a ver unidos sus nombres al de este procesador. Pronto se definieron claramente los objetivos del ordenador: era un instrumento básicamente destinado programa lúdicos.

La lista de talentos de las numerosas compañías de software comenzaba a crecer. Tim Follin, Steve Turner, David Whittaker, John Ritman, Bernie Drummond, Costa



TAPPER



ALCHEMIST

OTROS QUE MERECEN EL RECONOCIMIENTO

Aunque tenemos poco espacio para ahondar más, aquí os presentamos un listado de compañías y sus lanzamientos más importante (ya lo sé, alguno se escapará), con una escueta valoración. Esta se representa con cero (malo), uno (aceptable), dos (bueno) o tres (obra maestra) puntos.

ANCO
KICK OFF (•)

ARGONAUT SOFTWARE
STARGLIDER (• • •)
STARGLIDER II (• • •)

BUBBLE BUS
STARQUAKE (• •)

DINAMIC
ABU SIMBEL
PROFANATION (• • •)
AFTER THE WAR (• •)
ARMY MOVES (• •)
BABALIBA (•)
CAMELOT WARRIORS (• •)
COBRA S ARC (•)
DUSTIN (•)
FERNANDO MARTIN
BASKET (• • •)
GAME OVER (• •)
HUNDRA (•)
LORNA (• •)
NARCO POLICE (• •)
NAVY MOVES (• •)
PHANTOMAS (• • •)
PHANTOMAS 2 (• •)
SAIMAZOOM (•)
TURBO GIRL (•)
VIDEO OLIMPICS (•)
WEST BANK (•)
YENGH (•)

DURRELL
COMBAT LYNX (• •)
CRITICAL MASS (•)
HARRIER ATTACK (•)
SABOTEUR (• • •)
SABOTEUR 2 (• •)
SCUBA DIVE (•)
THANATOS (• • •)
TURBO ESPRIT (• • •)

ELECTRIC DREAMS
CHAMPIONSHIP SPRINT (• •)
DANDY (• • •)
EXPLORER (•)



ALIEN 8



EVERYONE'S A WALLY



HYPERSPORTS



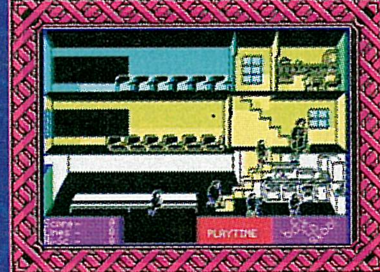
SABOTEUR



H.A.T.E.



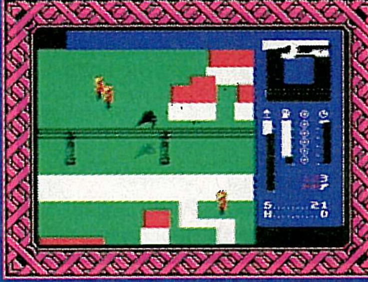
ZYNAPS



BACK TO SCHOOL



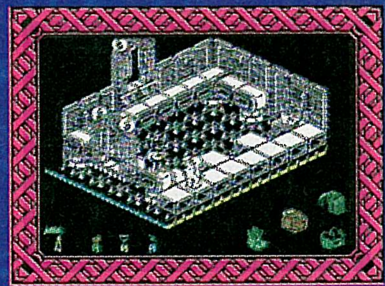
CHASE H.Q.



TLL



BARBARIAN



BATMAN



THE SACRED AMOUR OF ANTIRIAD



DAN DARE III



TERRA CRESTA

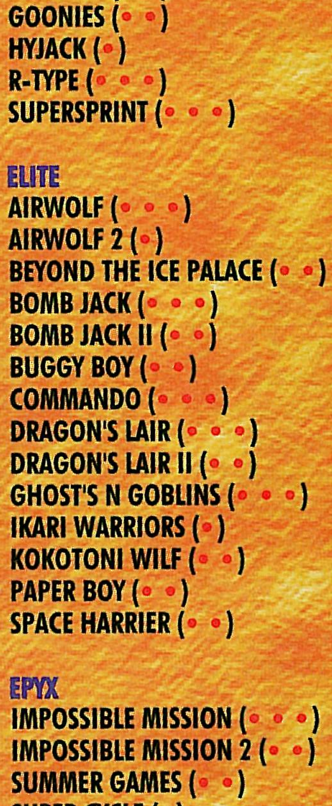


MANIC MINER

Panayi, Jonathan Dunn, Dominic Robinson, Steve Crow, Steve y Tom Tathock, David Perry, Greg Holmes o Ian Weatherburn, entre otros, iniciaban una ascendente carrera que, aún en nuestros días, no se ha detenido. Aunque luego ahondaremos en los más sobresalientes, hay algunos trabajos de David Perry que merecen ser recordados: COOL SPOT, ALADDIN y GLOBAL GLADIATORS para ***Mega Drive***. Los conocéis ¿verdad?

LOS JUEGOS

Sería injusto realizar una simple enumeración de aquellos juegos que más sensación causaron, o los mejores técnicamente, ya que toda generalización acarrea algunas injusticias. Los que vivimos aquella época tenemos nuestros preferidos. Por eso voy a intentar recordar las nuevas técnicas y los grandes logros que se consiguieron con esta máquina. Unos logros, por otra parte, que han condicionado en gran medida la producción actual para consolas. Ellos fueron los pioneros que abrieron el camino hacia el futuro.



FIRETRAP (• •)
GOONIES (• •)
HYJACK (•)
R-TYPE (• • •)
SUPERSPRINT (• • •)

ELITE
AIRWOLF (• • •)
AIRWOLF 2 (•)
BEYOND THE ICE PALACE (• •)
BOMB JACK (• • •)
BOMB JACK II (• •)
BUGGY BOY (• •)
COMMANDO (• • •)
DRAGON'S LAIR (• • •)
DRAGON'S LAIR II (• •)
GHOST'S N GOBLINS (• • •)
IKARI WARRIORS (•)
KOKOTONI WILF (• •)
PAPER BOY (• •)
SPACE HARRIER (• •)



EPYX
IMPOSSIBLE MISSION (• • •)
IMPOSSIBLE MISSION 2 (• •)
SUMMER GAMES (• •)
SUPER CYCLE (•)
WINTER GAMES (•)
WORLD GAMES (• •)

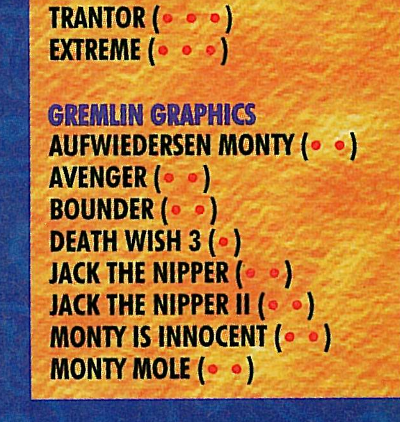


FIREBIRD
DRUID (• •)
DRUID II (•)
ELITE (• • •)
FLYING SHARK (• •)
SAVAGE (• • •)
SENTINEL (• • •)



FTL
LIGHTFORCE (•)
SHOCKWAY RAIDER (• •)

GARGOYLE
DUN DARACH (• •)
HEAVY ON THE MAGIC (• •)
HYDROFOOL (• •)
SEEVO'S WORLD (• •)
TIR NA NOG (• • •)



GO!
TRANTOR (• • •)
EXTREME (• • •)

GREMLIN GRAPHICS
AUFWIEDERSEN MONTY (• •)
AVENGER (• •)
BOUNDER (• •)
DEATH WISH 3 (•)
JACK THE NIPPER (• •)
JACK THE NIPPER II (• •)
MONTY IS INNOCENT (• •)
MONTY MOLE (• •)

MONTY ON THE RUN (• •)
THE WAY OF THE TIGER (• • •)

HEWSON
ANARCHY (•)
ASTROCLONE (• •)
AVALON (• • •)
CYBERNOID (• •)
CYBERNOID II (• •)
DRAGONTORC (• •)
EXOLON (• •)
GUNRUNNER (• •)
IMPOSSABALL (• • •)
NEBULUS (• • •)
RANARAMA (• • •)
STORMLORD (• •)
URIDIUM (• • •)
ZYNAPS (• •)

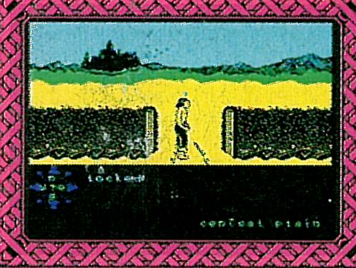
IMAGINE
ALCHEMIST (• •)
ARCADIA (•)
ARKANOID (• • •)
ARKANOID II (• •)
ATHENA (• •)
MIKIE (• • •)
MAG MAX (• •)
MOVIE (• • •)
PEDRO (•)
RASTAN SAGA (• • •)
RENEGADE (• • •)
RENEGADE 3 (• •)
SLAP FIGHT (• •)
TARGET RENEGADE (• •)
TERRA CRESTA (• • •)
ZOOM (•)

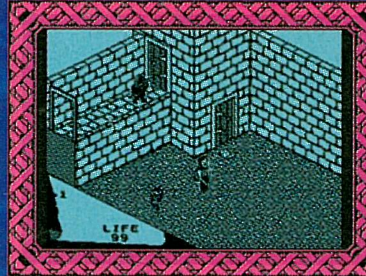
MADE IN SPAIN
FRED (• •)
LA JOYA DEL NILO (• •)
SIR FRED (• • •)

MELBOURNE HOUSE
FIGHTING WARRIORS (• •)
FIST II (• •)
PENETRATOR (• • •)
THE HOBBIT (• • •)
THE LORD OF THE RINGS (• •)
THE WAY OF THE EXPLODING FIST (• • •)

MIKROGEN
AUTO-MANIA (•)
EVERYONE'S A WALLY (• • •)
FROST BYTE (• •)
HERBERT (• •)
PIJAMARAMA (• • •)
SHADOW OF THE UNICORN (• •)
STAINLESS STEEL (• • •)
THREE WEEKS IN


EXOLON


TIR NA NOG


FAIRLIGHT


MATCH DAY 2



ARMY MOVES



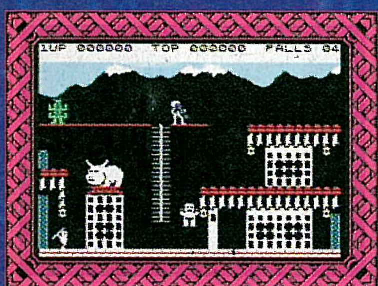
GREAT GURIANOS


HYSTERIA



DIZZY II


HEAD OVER HEELS


BRUCE LEE


SENTINEL


HIGHWAY ENCOUNTER


GIFT FROM THE GODS


GAME OVER


CROSSWIZE

MUNDOS VIRTUALES

En 1983, Sandy White programaba ANT ATTACK, un juego en 3D muy simple, pero tremendamente revolucionario, ya que nos introducía en un mundo tridimensional relativamente complejo.

Pero las técnicas tridimensionales se verían verdaderamente impulsadas en 1984. **Ultimate Play the Game** (ahora **RARE** y autora de BATTLETOADS o SNAKE RATTLE'N ROLL para ***Mega Drive***), rompía con KNIGHT LORE y su técnica *Filmation*. Esta nueva perspectiva, totalmente isométrica, tenía la particularidad de manejar coordenadas X, Y y Z, y situar dentro de ellas todos los objetos que participaban en el programa. Los elementos estaban ubicados igual que en la realidad.

Otros muchos siguieron la nueva vía: **Imagine** y su MOVIE, **Gargoyle** con HYDROFOOL y SEEVO'S WORLD, **The Edge** con la saga FAIRLIGHT, **Ocean** con BATMAN y HEAD OVER HEELS, o la misma **Ultimate** con ALIEN 8 y PENTAGRAM. La lista sería infinita.

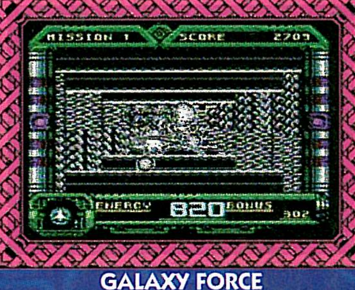
La técnica causó tal reacción, que **Ultimate** se vió obligada a rizar el rizo, a demostrar que su hallazgo no era fruto de la casualidad.

Esa búsqueda tuvo como resultado otro sobresaliente programa en el año 1985: NIGHTSHADE. La nueva técnica se denominaba *Filmation 2* y las novedades introducidas en KNIGHT LORE se ampliaban con una incursión en el scroll. Todo el mundo de NIGHTSHADE era un mapa único, tridimensional (muy parecido al de ANT ATTACK) y con la misma perspectiva isométrica. A finales de

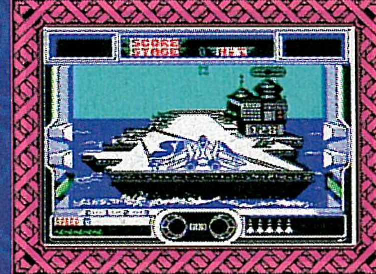
SEGA YA EXISTIA

En aquellos alegres años de entrañables descubrimientos, **Sega** se limitaba a adornar los salones recreativos con máquinas cada vez más espectaculares. AFTERBURNER, OUT RUN, POWER DRIFT, ALTERED BEAST, SUPER HANG-ON, ENDURO RACER, GALAXY FORCE, SPACE HARRIER, QUARTET y THUNDERBLADE eran títulos que vieron, en su mayor parte, buenas versiones que tenían pocas semejanzas con los originales, salvo por el nombre, concepto y origen. Casi todos estos juegos (que ya conocéis por numerosos cartuchos de ***Mega Drive, Master System*** o ***Game Gear***) eran lanzados por **Activision** y, realmente, las versiones tenían un nivel de calidad envidiable para las posibilidades de la máquina.


OUT RUN

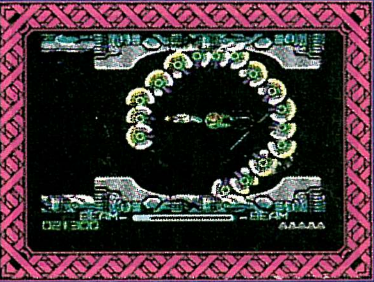

GALAXY FORCE


POWER DRIFT


AFTERBURNER


HANG-ON


ALTERED BEAST


R-TYPE

1985 aparecía de la mano de **Ultimate** GUNFRIGHT y en 1987 MARTIANOIDS y BUBBLE, que cerraron una de las carreras más espectaculares de la historia del ***Spectrum***.



FREE-SCAPE

Incentive, en 1987, lanza DRILLER, un juego que representa, de una manera totalmente vectorial, un mundo repleto de formaciones poligonales que se podían recorrer y manejar a nuestro antojo. Evidentemente, y después del filón abierto, **Incentive** probó fortuna con tres títulos más que se repartieron hasta el año 1990: DARK SIDE, TOTAL ECLIPSE y CASTLE MASTER. Hay que tener en cuenta las características de la máquina para comprender la suprema dificultad de este tipo de juegos, que optimizaban el código del programa hasta límites insospechados.



DEPORTES, LOS PREFERIDOS

Algo que no ha cambiado en el sentir de los usuarios de las consolas es la inconsciente, diríamos que instintiva, atracción que los juegos deportivos causan. Ya en aquellos años aparecieron algunos títulos y compañías que a buen seguro os sonarán. **Ocean** e **Imagine**, que a la larga terminarían unificándose, eran los reyes del mercado con juegos como DECATHLON y SUPER TEST de Paul Owens, o el archiconocido hit de las recreativas HYPERSPORTS, de **Konami**. A estos le siguieron nombres como WORLD SERIES BASEBALL, WORLD SERIES BASKETBALL, MATCHDAY y MATCHDAY 2 de John Ritman y Bernie Drummond, SUPERSPRINT y POLEPOSITION (ambas recreativas de **Atari**), o el inigualable MATCHPOINT de **Psion**, que desde 1984 no encontró sucesor en la concurrida galería de lanzamientos de tenis.

MAS CONOCIDOS

A lo largo del reportaje han aparecido nombres que todos conocéis. **Activision**, poco dada a lanzamientos de consola últimamente y **Ocean** (ADDAMS FAMILY), se unen a licenciatarias archifamosas como **Capcom**, **Konami**, **U.S. Gold** o **Codemasters**.

De **Capcom**, por ejemplo, tenemos STRIDER, COMMANDO, GHOUL'S N GHOSTS, BLACK TIGER, FORGOTTEN WORLD, FINAL FIGHT, SIDE ARMS, TIGER ROAD o STREET FIGHTER. **Konami** no producía directamente y sus programas siempre aparecían a través de una licenciataria, normalmente **Ocean** o **Imagine**, que trasvasaba sus videojuegos. A ella, de algún modo, le debemos productos como GRYZOR (más conocido ahora como CONTRA o PROBOTECTOR), COMBAT SCHOOL, GREENBERET, VINDICATOR, NEMESIS, SALAMANDER o PING-PONG.

U.S. Gold iniciaba por aquél entonces su errática trayectoria con juegos de muy distinta suerte, tanto de programación como de acogida: RAID OVER MOSCOW, la saga BEACH HEAD, SPY HUNTER, TAPPER, LEADER BOARD, INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM, DESOLATOR, BLUE MAX y un largo etcétera que a buen seguro dejaremos en el tintero.

Codemasters, a su vez, era la responsable de títulos discretos, pero que después demostraban un enorme poder de diversión y una perfección técnica envidiable: dos entregas de AGENT-X (Steve y Tom Tathock y Tim Follin), los seis programas que tenían a Dizzy como protagonista, BMX SIMULATOR, ATV (Tim Miller y David Whittaker) o SUPER HERO (Bernie Drummond y Paul Machacek), una aventura tridimensional, puro *Filmation*, con claras reminiscencias de BATMAN y HEAD OVER HELLS de **Ocean**.

PROBE SOFTWARE

Una de las carreras que merecen una atención especial es la de este grupo de programación comandado por el mismísimo David Perry. **Probe**, responsable, como ya sabréis de algunos programas como ALIEN3, TERMINATOR, MORTAL KOMBAT, BODY COUNT y SMASH TV para ***Mega Drive***. En la época del ***Spectrum***, los lanzamientos de esta firma eran un sello indiscutible de calidad. DAN DARE III, GREAT GURIANOS, LAST MISSION, OUT RUN (la mejor versión de ocho bits por mucho que intenten

PARADISE (• • •)

OCEAN
BATMAN (• • •)
CHASE H.Q. (• • •)
CABAL (• •)
COBRA (• • •)
COMBAT SCHOOL (• •)
DECATHLON (• • •)
FIREFLY (• •)
GIFT FROM THE GODS (• •)
GRYZOR (• •)
HEAD OVER HELLS (• • •)
KONG (• •)
MADBALLS (•)
MARIO BROS (• •)
MATCHDAY (• •)
MATCHDAY II (• •)
OPERATION WOLF (• •)
OPERATION THUNDERBOLT (•)
PLATOON (• •)
RAMBO (•)
RAMBO III (• •)
SUPERTEST (• •)
SHORT CIRCUIT (• •)
THE GREAT SCAPE (• • •)
THE UNTOUCHABLES (• •)
WEC LE MANS (• • •)
WHERE TIME STOOD STILL (128k) (• • •)
WIZBALL (• •)

ODIN
ARC OF YESOD (• •)
CROSSWIZE (• • •)
HEARTLAND (•)
NODES OF YESOD (• •)
ROBIN HOOD (• •)
SIDEWIZE (• • •)

OPERA SOFT
COSA NOSTRA (•)
LA ABADIA DEL CRIMEN (128k) (• • •)
LIVINGSTON SUPONGO (• • •)
LIVINGSTON SUPONGO II (• •)

PALACE
BARBARIAN (• • •)
BARBARIAN II (•)
CAULDRON (•)
CAULDRON II (• • •)
THE SECRET ARMOUR OF ANTIRIAD (• •)

PIRANHA
FLUNKY (• •)
POPEYE (• • •)
TRAP DOOR (• • •)
TROUGHT THE TRAP DOOR (• •)

REALTIME 3D
STARS STRIKE (• • •)
STARS STRIKE II (• • •)

SOFTWARE PROJECTS
HYSTERIA (• • •)
JET SET WILLY (• • •)
JET SET WILLY 2 (•)
MANIC MINER (• • •)

THALAMUS
SANXION (• •)

THE EDGE
FAIRLIGHT (• • •)
FAIRLIGHT II (• •)
INSIDE OUTING (• •)
SHADOW STRIKER (• •)
SHAO LINS ROAD (• •)

TOPO SOFT
DESPERADO (• • •)
DESPERADO 2 (•)
LAS TRES LUCES
DE GLAURUNG (• • •)
MAD MIX GAME (• • •)
MAD MIX GAME 2 (• •)
SPIRITS (•)
SURVIVOR (•)

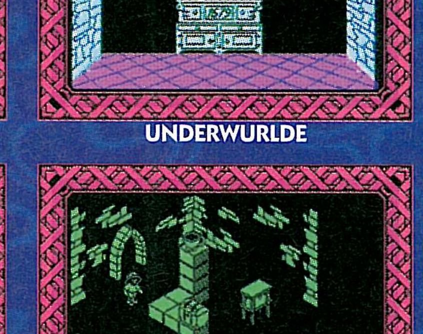
U.S. GOLD
BEACH HEAD (• •)
BEACH HEAD II (•)
BLUE MAX (• • •)
DESOLATOR (•)
GAUNTLET (• • •)
GAUNTLET II (• •)
GAUNTLET III (•)
GHOUL´S N GHOSTS (• • •)
PSYCHO PIG (• •)
RAID OVER MOSCOW (• • •)
ROAD RUNNER (• •)
SPY HUNTER (• • •)
TAPPER (• •)
WORLD CLASS
LEADERBOARD (• • •)

MICROSPHERE
BACK TO SCHOOL (• •)
SCHOOL DAZE (• • •)


RANARAMA


BUBBLER


CAULDRON II


UNDERWURLDE

SAVAGE


COMBAT SCHOOL

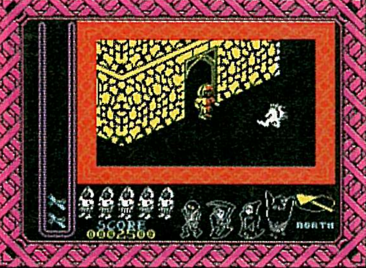
KNIGHT LORE


ATIC ATAC


HYDROFOOL


IMPOSSABALL

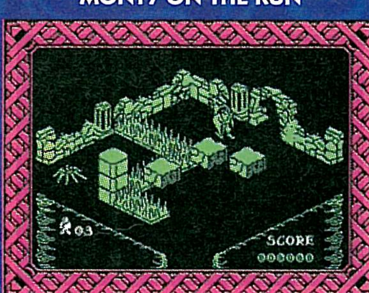

NOSFERATU


NIGHTSHADE


MONTY ON THE RUN


PAPER BOY

PIJAMARAMA


PENTAGRAM

convencerme de lo contrario), RYGAR, SAVAGE, EXTREME, TRANTOR (atención a estos tres últimos, verdaderas maravillas de la programación) y STUNT BIKE son claros ejemplos de la perfección que llegó a alcanzarse en este reducido, pero ejemplar mundo, del ***Spectrum***.

VORTEX

Estos muchachos, nacidos como compañía a finales de 1982, tuvieron una entrada más que discreta en el mercado con dos juegos realizados por el que sería buque insignia de la compañía durante muchos años. Se trata de Costa Panayi, y sus juegos son ANDROID I y II. Con la inclusión de nuevas técnicas, y buscando una mayor difusión en los productos (hay que tener en cuenta la feroz guerra desatada en pos de conceptos originales que se desató con la aparición de los primeros microordenadores), **Vortex** lanzó un juego espectacular: TLL (Tornado Low Level), un simulador/arcade de vuelo. Tras este sonado y presumible éxito, fuimos testigos de una secuela camuflada de nombre CYCLONE, que variaba el desarrollo y cambiaba el avión por un helicóptero. También a esta firma debemos programas como HIGHWAY ENCOUNTER, H.A.T.E., DEFLEKTOR (todos de Costa Panayi) y ALIEN HIGHWAY.

HEWSON CONSULTANTS

Una de mis compañías favoritas con diferencia y por la que mostraré eterna fidelidad es **Hewson**, responsable de mil y una maravillas

DIEZ JUEGOS DE SPECTRUM QUE NECESITAN SER CONVERTIDOS A CONSOLA

1. URIDIUM (HEWSON).
2. KNIGHT LORE (ULTIMATE).
3. SIR FRED (MADE IN SPAIN).
4. BATMAN (OCEAN).
5. HEAD OVER HEELS (OCEAN).
6. ENDURO RACER (ACTIVISION).
7. ALIENS (ELECTRIC DREAMS).
8. EVERYONE´S A WALLY (MIKROGEN).
9. WAY OF THE TIGER (GREMLIN).
10. THE HOBBIT (MELBOURNE HOUSE).

como URIDIUM (no podéis imaginar ni por lo más remoto lo que es capaz de ofrecer este juego), un *shoot'em up* que no debe envidiar a nada ni a nadie. En este equipo destacaban nombres como Dominic Robinson, J.M. Phillips, Steve Crow y Steve Turner (**Graftgold**) que realizaron, entre otros, ANARCHY, AVALON, DRAGONTORC, CYBERNOID I y II, GUNRUNNER, IMPOSSABALL, NEBULUS, STORMLORD (aparecido para ***Mega Drive*** pero que nunca llegó a nuestro país), EXOLON y ZYNAPS.

LA PRODUCCION ESPAÑOLA

A diferencia de lo ocurrido con el mundo de las consolas, donde sólo un programa puede ser catalogado como español, en aquellos años la producción nacional era importante. Habría que resaltar muchos nombres, pero yo me quedo con cuatro: **Made in Spain** (luego llamada **Zigurat**), **Dinamic Soft**, **Topo Soft** y **Opera Soft**.

De los primeros, sin duda, hay que destacar el que para mí es el mejor programa español para ***Spectrum***, y quizá uno de los que más me divirtieron, SIR FRED (su segunda parte también merece ser reseñada), y LA JOYA DEL NILO.

Dinamic Soft. tuvo otra estrategia, ya que inundó el mercado con sus productos, algunos de ellos verdaderamente deleznables como SGRIZAM. Otros, sin embargo, tenían su gracia y, cuando menos, agradaron al público!: ARMY MOVES (arrasó en Gran Bretaña), NAVY MOVES, CAMELOT WARRIORS, GAME OVER, FERNANDO MARTIN BASKET, ROCKY, AFTER THE WAR, ABU SIMBEL PROFANATION, PHANTOMAS I y II, BABALIBA o SAIMAZOOM son lo más reseñable.

De **Topo Soft.** me quedo con DESPERADO y LAS TRES LUCES DE GLAURUNG. De **Opera Soft** sólo merecen mencionarse LIVINGSTON SUPONGO I y II.

¿DONDE ESTAN?

En la actualidad, muchos de estos programadores se han reconvertido para los distintos sistemas. Si David Perry trabaja para **Virgin** programando maravillas, David Whittaker (ATV, la saga de Dizzy, PLATOON o COMBAT SCHOOL), por ejemplo, ha fichado por **Electronic Arts** para componer todas sus músicas.

Melbourne House, conocida en sus principios como **Beam Software**, ha retomado su nombre original y trabaja básicamente, para ***SNES***. De ellos son SMASH TV, MECH WARRIOR o CHOPLIFTER III para ***SNES*** y BLADES OF VENGEANCE para ***Mega Drive***.

John Ritman, rey y señor de **Ocean**, realizó una incursión en ***Game Boy*** con un juego puro *Filmation* de nombre MONSTER MAX. **Argonaut Software** (STARGLAIDER I y II) es la culpable de que esa consolilla, la ***SNES***, tenga un chip de nombre Súper FX.

De **Gremlin Graphics** ni hablamos, a no ser que no conozcáis sus creaciones para ***Mega Drive*** como LOTUS TURBO CHALLENGE, LOTUS II RECS o ZOOL. **Ocean** sigue dándonos la bara con sus licencias y es, desde aquellos honrosos años, una de las fuertes que de una simple oficinilla en Londres ha pasado a sucursales en Japón y Estados Unidos. **U.S. Gold**, fiel a su tradición de conseguir licencias, sigue atormentándonos con juegos como WINTER OLYMPICS. Algunos no cambiarán nunca.

Capcom no necesita presentación. Cómo cambian algunos por vender algo llamado SFII SCE como rosquillas de Burgos. La primera parte, con toreros y todo, pasó más que desapercibida. **Konami**, finalmente, tiene encarado su futuro con optimismo después de lo visto en los dos últimos años.

ESTO ES TODO

Y poco más, salvo recapitular para afirmar que la época del ***Spectrum***, arcaica pero original, no tiene parangón alguno comparada con la actual, llena de conceptos manidos que no tienen el más mínimo indicio de reacción aunque, eso sí, llena de colorines y scrolles paralax. Sólo unos pocos, juegos y compañías, se salvan, aunque hay que reconocer que los mercados, aun separados por una década, son muy distintos.

JOSE LUIS SANZ


STARQUAKE



ARKANOID 2


WORLD CLASS LEADERBOARD

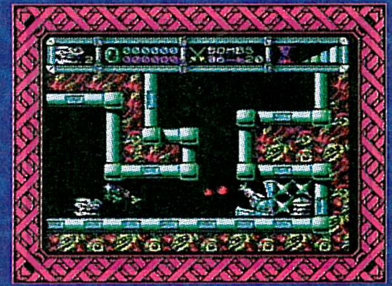
ULTIMATE: UNA HISTORIA ESPECTACULAR

Para terminar con las compañías que firmaron una brillante página en la historia de los videojuegos, es necesario dedicar una mención especial a **Ultimate Play the Game**.

1983	PSSST COOKIE JET PAC TRANZ-MAN LUNAR JETMAN ATIC ATAC
1984	SABREWULF UNDERWURLDE KNIGHT LORE
1985	ALIEN 8 NIGHTSHADE GUNFRIGHT CYBERUM
1986	PENTAGRAM
1987	MARTIANOIDS BUBBLER

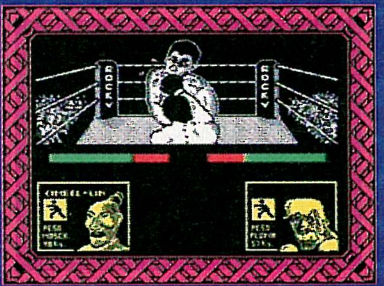


STREET FIGHTER

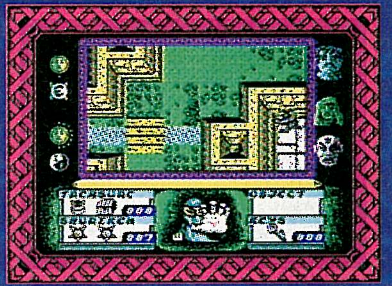

CIBERNOID II



CASTLE MASTER


ROCKY


SABREWULF


AVENGER



MEGA GOLFO



maestro Fellini. A propósito, ¿cómo sabías de la existencia de ese gran genio cinematográfico? Lo digo porque la lectura de tu carta me hace deducir que el único cine que has llegado a conocer es el de las sesiones continuas de barrio, viendo por séptima vez Jaimito contra Todos.
Tercero: el hecho de que publique esta carta no se debe a que te metas conmigo. La pobre media de calidad de las cartas de este consultorio y la poca cantidad que recibo todos los meses, me obligan a publicar algunas tan lamentables como la tuya. Sé que mi grandeza impone respeto y mi nombre siembra el terror, pero en el fondo no soy tan malo.

LA PERRA VICIOSA

Te envío esta carta porque estoy indignado con esos secuaces de la Nintendo que, por lo visto, malgastan su absurdo tiempo mandando cartas para decir memeces sobre nuestra querida Mega Drive. Admito que puede ser mejor en algunos aspectos, pero sólo su visión me provoca hilaridad. Parece que sus diseñadores pensaban que Nintendo se iba a dedicar a exprimir naranjas. En cuanto a los juegos, he tenido el disgusto de jugar a bastantes (¡qué horror!) y sólo el TENNIS puede decirse que sea mejor que en su versión para Mega Drive. De verdad, me aburren mucho los SUPER MARIO WORLD (¿por cuál van ya?), SUPER MARIO KART EN LOS PIRINEOS...
En cuanto al individuo que dijo que FLASHBACK era mediocre, demuestra tener menos cerebro que una salchicha alemana.
Entrando en la crítica de la revista, el nuevo look de los comentaristas de juegos me parece patético. Cualquiera diría que han salido de una pesadilla del grandísimo Fellini. Puede que mi opinión te la traiga al pairo, pero te lo digo por si sirve de algo. Me pregunto si hay que meterse contigo para que publiques las cartas. Si es así, sabré la respuesta sin necesidad de ir a la consulta de un psicólogo argentino (pasta que me ahorro para otro Súper Juego de mi Mega Drive).

Sid Vicious.

ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

GOLFO: Para ser sincero, en un principio iba a tirar directamente tu carta a la basura, pero tus asombrosos comentarios (jamás imaginé que un escarabajo pelotero tuviera espíritu crítico) la han salvado de la quema. La contestaré y luego la usaré para mantener limpia la jaula de mi canario.
Primero: el rollo de Nintendo te lo guardas para tus familiares, porque los lectores están hartos de leer los comentarios de unos cuantos amargados aferrados a esta sección que, a falta de una buena novia, se dedican a criticar a Sega y Nintendo .
Segundo: respecto al *look* de nuestros comentaristas, tomo como un cumplido eso de que sean una pesadilla del

EL GRAN CAMBIAZO

De nuevo te escribe Angel . El otro día compré el número 11 y lo primero que se me pasó por la cabeza fue: "esta no es mi MEGA SEGA, me la han cambiado".
Los comentarios de los juegos ya no los hacían Andy, Pako, Luz, etc, sino gente nueva. No es que lo hicieran mal, pero ya estaba acostumbrado a los anteriores. ¿Por qué ha cambiado el equipo? Quizás tu no seas el Mega Golfo de siempre, sino un tío nuevo bajo el mismo seudónimo. Continuando gracias por publicar mi dibujo de STREET FIGHTER II SPECIAL MEGA GOLFO EDITION por segunda vez consecutiva. En tu sección ya no están aquellas letras mecánicas con tu nombre, respondes a menos cartas, ya no dices cuáles han ido a parar a la basura... la verdad, a mi me gustaba más tu sección antes, cuando cada carta aparecía en su respectivo cuadrito. Antes las cartas eran más ingeniosas, en el número once sólo había cartas de niñatos (y ancianos) que estaban orgullosos de su Mega Drive. ¡Y para colmo había un tío que se hacía llamar Claudia Schif-

fer! Así va el país. Después le dió por buscar el panel de los mejores y ver los récords de los demás, pero esa sección había desaparecido. Creo que sé lo que pasa: The Art Crew estaba celoso porque no conseguía acabar los juegos y os ha pagado para que suprimáis dicha sección. Terminando. Por cambiar, hasta habéis cambiado de dirección.
Pero lo más penoso es que no se os ha ocurrido dejar de poner esa porquería de pies de fotos.

✉Angel Fraile Belloso (Sevilla).



GOLFO: En atención a tu bajísimo nivel intelectual, más propio de un mandril adicto al caldo de pollo que de un ser humano, voy a enumerarte mis respuestas una a una, despacito:
1- Ya sé que el término 'novedad' no te sonará de nada, pero es cuando se intenta ofrecer a los lectores nuevas secciones, más completas, dando algo más de vida a la revista.
2- En cuanto a los antiguos comentaristas de la revista tengo noticias sobre su paradero: tras su reportaje sobre el periquito invertido del Amazonas, la dirección les ha trasladado a Groenlandia, más concretamente a la región norte para recopilar más información sobre las numerosas colonias de redactores pandero levanta-revistas (intentan reflotar bodrios que no tienen solución alguna). Especie, afortunadamente, en vías de extinción.
3- ¡Me has descubierto! No soy el mismo MEGA GOLFO. En un afán de llamar la atención entre mis vecinas, me he teñido de rubia, me he hecho una liposucción en las axilas y me he cambiado el nombre: ahora soy la señorita Doubtfire, es decir, lo más parecido a tu abuela, pero con mejor educación.
4- La idea de repetir tu dibujo es totalmente mía y asumo toda la responsabilidad. El caso es que me aposté con un amigo a que no repetía el dibujo más horrible aparecido en la revista, y el tuyo tuvo el dudoso honor de ser el ganador.
5- Tú mismo eres la prueba viviente y palpable de que la calidad de las cartas que llegan a esta sección es cada vez peor. A ver si alguien con un par de narices me escribe de una vez por todas. ¡Gallinas!
6- Por último... ¿A tí qué demonios te importa si cambiamos de dirección o no? ¿Acaso tu padre trabaja en una estafeta de correos?
Enhorabuena. Tus críticas no sólo han valido para que mantengamos con mayor ilusión la nueva línea de la revista, si no que además me serán de una gran ayuda para documentarme a la hora de hacer mi tesina universitaria. Se titulará 'Maneras y Expresiones del Chimpancé Adulto y Otras Formas Humanoides'. Ya te enviaré un ejemplar dedicado.

▲ SONIC SE APUNTA A LA GOMINA

Ya conocíamos el grado de chulería supina que destila Sonic en todas sus aventuras, pero no imaginábamos que la cosa iba a llegar tan lejos. Aquí le tenéis marcándose un baile al estilo Travolta en plena selva, ante la atenta mirada de un Talis atónito que se niega a hacer el papel de Olivia Newton-John.

▼ LA SELECCION DE STREET FIGHTER

A pocas semanas del comienzo del Mundial de Fútbol de Estados Unidos, los protagonistas de Street Fighter II han posado con el uniforme de la selección española (esto lo sabemos por nuestras dotes de deducción, que no por el dibujo). Para ser francos, el aspecto del equipo es realmente patético, empezando por el tamaño garbancero de la cabeza de Chalsim (eso le pasa por usar extracto de jíbaro como crecepelo), siguiendo el enorme golondrino que soporta bajo su brazo derecho el pobre Vega, y que le obliga a tenerlo en alto, y terminando por cómo M. Bison ha enganchado su mano en una caja de galletas. Eso sin olvidar el uniforme de mujerzuela de puerto que le han puesto al pobre Chun-Li.



¡MENUDA MADRAZA!

Hola chatito mío! Te quiero desde que escribiste la primera palabra en esta magnífica revista, pero dá la casualidad que cuando terminé de leerla, se me cayeron los coxxxxx al suelo, porque me acordé hasta de tu madre, que en paz descanse (si es que descansa).
Ahora, vamos a lo que nos interesa (estoy pensando qué escribir, espera un momento). ¿Puedes decirme qué tiene de bueno esta basura de consola que me compré, llamada Mega Drive, comparada con la magnífica, excepcional, maravillosa... Super Nintendo? Y ya que me compré la Mega Drive y soy un chico muy pobre, sin ninguna peseta en el bolsillo, me gustaría que me dijeses si va a salir el DRAGON BALL Z 3 para Mega Drive (esa basura de consola).
¿Y por qué no sacáis los magníficos juegos de Mario en la Mega Drive? Si no, tengo que verlos por la tele.
Y una última pregunta: ¿por qué son más baratos los juegos de Mega Drive comparados con los de Super Nintendo?
Adiós, odiado Mega Golfo.
¡Ah, pero te espero a las cinco!

✉L.R.F.C.

GOLFO: Lo que me faltaba. Si ya tenía bastante contestando las cartas de quinceañeros supurosos por el acné, ahora comienzo a recibir cartas de mariposones, madrazas y otros desbarajustes genéticos. Vamos a ver, querido (¿o prefieres que te llame querida?): si tienes la *Mega Drive* y no te gusta, véndela y con el dinero que te den te compras la *Super Nintendo, la Atari 7800* o, lo que es mejor, alquilas un bonito traje de fiesta para tu inminente puesta de largo.
El DRAGON BALL Z verá la luz hacia junio o afinales de año como muy tarde. Los rumores apuntan a que saldrán dos versiones diferentes: la de Bandai, que mantiene el mismo desarrollo que las entregas de *Super Nintendo*, y la de Se-

MEGA GOLFO

ga, que adaptará a las consolas la popular recreativa de Banpresto.
Me parece que vas a tener que seguir viendo en la tele a Mario y a Bertín Osborne, porque la mascota de Nintendo saldrá en *Mega Drive* el día en que los caballitos de mar se depilen la entrepierna. O sea, nunca.
La diferencia de precios entre los juegos de *Mega Drive* y *Super Nintendo* se deben puramente a la política comercial de las dos compañías. Si eres un poquillo listo (cosa que en tu caso dudo) puedes encontrar verdaderas gangas tanto para uno como para otro sistema.

BABAS Y BESOS

Estimado Mega Golfo: me entristece comprobar que mes a mes escriben el mismo grupo de ceporros con el propósito de descalificar a todos los usuarios de los sistemas Sega. Yo, como miembro de este extenso grupo, tan sólo puedo sentir lástima y pena por todos ellos.
Sólo gente enfermiza puede perder el tiempo escribiendo tan lamentables cartas como ellos hacen. Lo único que nos demuestran es el nulo interés que sus maravillosas consolas deben tener, pues de lo contrario, pasarían más tiempo jugando con ellas como hacemos los demás.
Ridícula gente. ¡Qué inútil esfuerzo! Nosotros NUNCA cambiaremos. Existe algo llamado FIDELIDAD. Algo que JAMAS esos "pobres diablos" llegarán a entender.
PD: ¡Qué lejanos quedan aquellos días cuando con nuestro ASTEROIDES matábamos las horas! Ellos todavía tomaban el biberón. Y se atreven a hablarnos de consolas...
Un abrazo Mega Golfo.
✉ Lila Silvestre.

GOLFO: Tu carta me ha sorprendido doblemente. Primero por su cuidada presentación y redacción, que denota que por fin alguien con estudios superiores al cuarto de básica me escribe, sin mentar a mi familia y sin soltar una majadería tras otra. Y segundo, porque me alegra saber que todavía queda alguno de los míos, aquellos míticos hombres y mujeres que empezaban a experimentar la afición por los videojuegos, años ha, con títulos tan memorables como SPACE INVADERS, ASTEROIDS o PHOENIX. Las generaciones de ahora pasan de todo, se hinchan a consumir mil sucedáneos del STREET FIGHTER II, ceban sus grasientos cuerpecillos de hamburguesas y ven extasiados a los imberbes de Sensación de Vivir haciendo el lelo en la soleada California. Por extraño que parezca, su único celo es discutir como perras con el vecino cabezón del 2º B sobre qué consola es mejor, que si Sega que si Nintendo, que si Modo 7, que si CD... ¡Bendito Herodes!
Esperemos que las hormonas logren encauzar correctamente los cerebelos de estos elementos, y se vayan integrando poco a poco en la monótona y aburrida existencia de todos los días.

PD: Para protestar por el alto grado de babosería y misericordia de esta carta y su respuesta, tan sólo debéis recortar el cupón de la página 129 y enviadlo a la dirección de siempre, indicando en el sobre: Promoción Babas y Besos. Incluyendo en esta ocasión no uno, sino dos bollycaos)

BONDAD, DIVINO TESORO

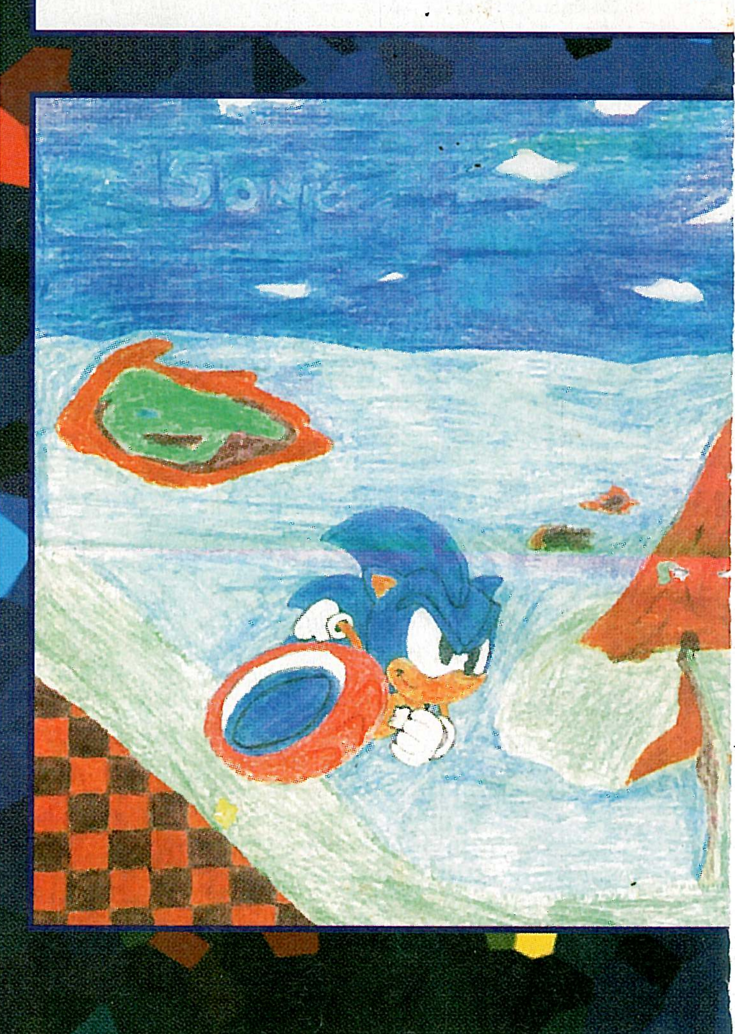
Mega Golfo, quiero hacerte unas preguntillas ciertamente facilonas. Tengo el juego de SONIC 3, que me lo compré el 5-3-94 y quisiera saber si hay alguna forma de transformar a Sonic en Super Sonic, además de reunir las seis Chaos Esmeralds y teniendo unos pocos anillos de oro.
2- ¿Cómo se mata al Dr. Grant en JURASSIC PARK? ¿Tal vez haciendo tú el papel de Raptor?
3- ¿Va a salir el juego RANMA 1/2 para Mega Drive?
4- ¿Hay alguna forma de elegir fase en el juego de ROCKET KNIGHT ADVENTURES?
5- En el juego DR. ROBOTNIK´S MEAN BEAN MACHINE ¿A quién controlas tú: a Sonic o al Dr. Robotnik?
6 - ¿Por qué Sega no ha sacado el juego SONIC CHAOS para la Mega Drive?
✉ El anónimo palillero.

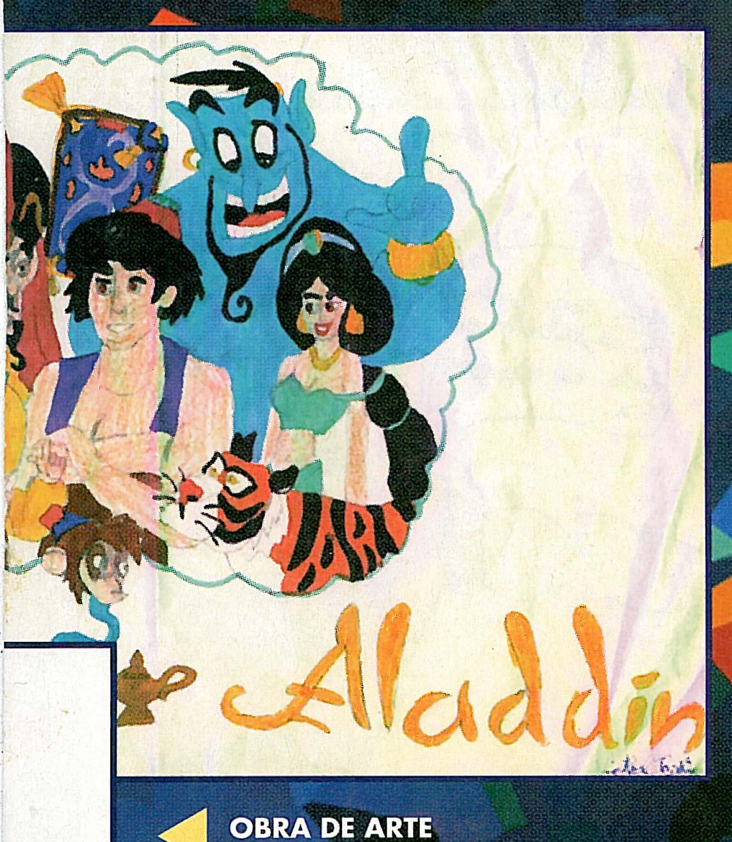
GOLFO: En un arranque de inusitada bondad (resultado de ver siete veces seguidas Marcelino Pan y Vino sin *dopping* de ningún tipo) voy a responder a tus preguntas sin ironía y mala gaita.
1- La verdad es que no he llegado a tener las seis esmeraldas, pero basán-

ALADINO EL LADINO
Victor Cardio nos manda esta personalísima visión del último éxito animado de los Estudios Disney: Aladdin. Y si no creeis que detrás del dibujo de Víctor se esconde un profundo estudio de los personaje, echadle un vistazo a la mirada (entre pícara y perversa) de la princesita ,el gesto de viejo verde del anciano Sultán o la cara de tonto del haba del mismo Aladdin. Si no fuera poque la película ya está terminada, igual te habrían contratado los de Disney para que les echases una mano. Otra vez será.









OBRA DE ARTE

Darío Castaño es el autor de este magistral dibujo que ha levantado un buen revuelo (además de otras cosas) entre los miembros de la redacción de la revista. Sus asombrosos tonos pastel, su firme y continuado trazo, la pureza de sus formas... en fin, todo, nos ha movido a donar esta soberbia obra de arte al museo guggenheim, para que inicien su famosa exposición sobre las cualidades artisticas de los macacos y otros primates de la misma familia. confiamos en que la ministra de Cultura, Carmen Alborch, no vaya a tu casa a que le hagas autorretrato, porque podrían internarte de por vida en la prisión de Picassent.

SONIC TROTANDO

Esta pastelera y bonita imagen nos ha sido remitida por Manuel Angel Blanco, que además de ser un gran artista es un magnífico jugador de petaca portuguesa.
Chorra-Concurso: Dentro del dibujo hay camuflados un total de seis objetos, todos ellos escondidos bajo distintas formas. ¿Sois capaces de encontrarlos? Los objetos a buscar son un paraguas, un cartucho de Master System, una sandalia malva de la talla 47, un cromo de la Abeja Maya y la botella de cazalla que mi anterior Redactor Jefe se dejó olvidada en el despacho del director y que le costó la expulsión de esta revista. Si los encontráis, mandad vuestras cartas a la dirección de siempre, acompañado del bollycao reglamentario. Podréis ganar una de las 270 fotos de Dennis Roussos autografiadas que regalamos.
Además, en los próximos meses realizaremos otros fantásticos concursos con fabulosos premios. Por el momento, os damos un adelanto: Karina nos ha enviado la llave de su baúl de los recuerdos, Manolo Escobar un trozo del peluquín que se dejó olvidado en Tele 5 y Carmen Sevilla una ovejita de su rebaño. La foto de Miss España en top-less ha desaparecido misteriosamente. Todas estas sorpresas y muchas más os esperan los próximos meses. No os las perdáis.

dome en la mecánica del SONIC 2, te recomiendo que una vez que hayas cogido las piedras, recojas 50 anillos y des un salto en el aire. Te transformarás en Super Sonic. Por otra parte, los códigos de *Action Replay* del SONIC 2 funcionan a la perfección en el SONIC 3, por lo que los usuarios de este interesante periférico lo van a tener bastante fácil para acabarse el juego.
2- Supongo que a base de muerdos salvajes... ¿Y yo que sé?
3- Para *Mega Drive* no sé, pero te puedo decir que la versión *Mega CD* está en el mercado japonés desde el año pasado y es una pura delicia visual.
4- Si la hay la desconozco.
5- Llegados a este punto tengo que romper mi promesa de no meterme contigo, con todo el dolor de mi corazón. Pero vamos a ver, especie de protozoo asexuado, ¿cómo vas a manejar al Dr. Robotnik si este es el malo del juego? ¡Ay, Señor!
6- Teniendo el SONIC 3 ¿para qué quieres la versión *Master*? Cuando uno está inspirado escribe las majaderías de su vida.

EL CRETINO DE LA PANDA

Escribo desde tan lejos para felicitaros por la revista, que me parece genial, ya que aquí no hay revistas especializadas en consolas Sega. Con todo esto me pregunto: ¿Cómo pueden arruinar tan fantástica revista poniendo al frente de esta sección a un idiota como vos?
No es mi intención ofenderte pero pasa que un cobarde que contesta mal (de mal modo) el 90 % de las cartas, es vanidoso, sarcástico y se ofende con facilidad no le cae bien a nadie.
Espero poder conocer España (nuestra madre patria) ya que es un país al cual admiro (y dentro de poco me iré para allá de visita si puedo).
Me despido sin antes decirte que no creo que seas tan macho ni que tengas tantas chicas, es más, me gustaría conocerte y romperte la cara, sólo para que sepas lo machos que somos los pibes argentinos.
PD: Ah, che, me olvidaba; ya que salió el Pelé ¿Cuándo va a salir para Mega Drive el juego de fútbol Diego Maradona? Para mí, el mejor futbolista de la historia.

✉ ELuis Alberto D´ypolito
(Buenos Aires -Argentina-).

GOLFO: Si crees que me voy a cortar un pelo por el mero hecho de que tu carta haya recorrido las procelosas aguas del Atlántico o por un posible cabreo de la comunidad argentina afincada en España, vas listo.
Vamos a ver, repelente engendro de la Pampa...¿Cómo puedes dejarte la pasta (o como decís vosotros por allá, la plata) en mandar una carta al otro lado del planeta sólo para insultar a un tio? ¿Eres así de boludo o es que tu papá es productor de culebrones y te da todos los caprichos? Si es así, pídele que te pague un viaje a la Madre Patria para conocerme en persona. Me gustaría intercambiar contigo unas cuantas teorías de psicología barata y otras cositas más. Nos podríamos tomar un mate y averiguar si eres tan macho como dices (personalmente opino que eres tan varonil como Carlos Gardel en salto de cama). En España, para demostrar que somos machos no nos partimos la cara ni chuleamos a viejas como vosotros. Simplemente nos metemos en un cine a ver el ciclo completo de Eliseo Subiela o algún que otro ejemplo de la plomiza filmografía argentina.
PD: Te alegrará saber que no va a ser uno, si no dos los juegos que van a tener de protagonista al famoso futbolista argentino. El primero en aparecer se llamará HAND GOAL: MARADONA VS. PETER SHILTON y es un completo simulador de fútbol en el que podrás marcar goles con la mano, de la manera mas descarada (rememorando el famoso gol de *Dieguito* en el mundial de México). El otro, por su parte, será un arcade y tendrá como título: DIEGO ARMANDO SHOOT OUT. Se trata de un simpático *shoot'em up* donde deberás disparar a todos los periodistas que puedas desde la valla de tu finca.

DE MENOS A MAS

Mi querido/odiado Mega Golfo: Te escribo con una única intención, rezando por que no tengas la mala idea de meterte conmigo. Tengo dos consolas: una Mega Drive y una Súper Nintendo. He de reconocer que aunque la consola de Nintendo tiene mejores características técnicas, la diversión que proporcionan los cartuchos de la Mega es superior. Con esto quiero poner un paréntesis en la guerra que ambas consolas ha despertado en vuestra revista. También quiero hacer una reflexión: ¿por qué los usuarios de Nintendo compran esta revista y se ilustran con ella cuando pueden adquirir otras publicaciones que tratan de su consola?
Por cierto Mega Golfo (y de esto sé mucho), ¿no es cierto que tras tu imagen de dureza se esconde una personalidad atormentada por demencias juveniles? ¿No es menos cierto que Dios te dio la palabra para decir sandeces o que eres menos sutil que un turista borracho visitando el vaticano?
Hay momentos, de verdad, en los que pienso si eres una única persona o, sin embargo, son muchos los retrasados

MEGA GOLFO

mentales que ponen al servicio de esta genial sección su mal llamado talento.
Por la gloria de mi madre y por el hundimiento tuyo espero que esta sección siga todos los meses...

✉ *J.C. Armani Charro (Madrid)*

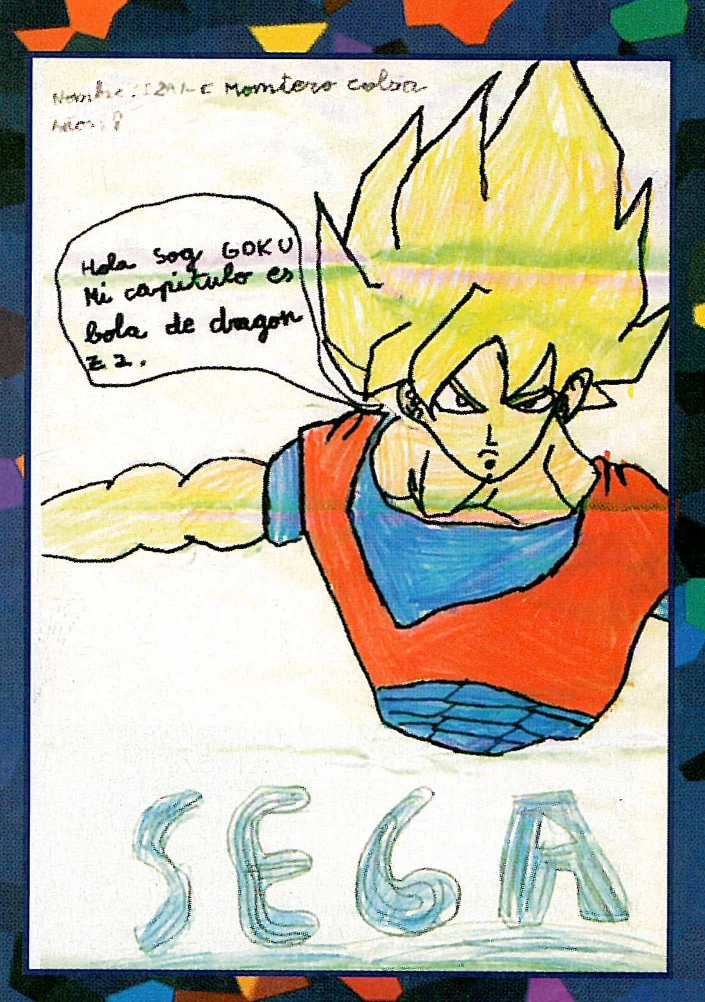
GOLFO: Me temo que , por mucho que lo intentemos, la guerra entre *Super Nintendo* y *Mega Drive* nunca llegará a acabar. Curiosamente, la culpa del conflicto no es de las propias compañías, sino de las legiones de polleznos de vientre flojo que componen el grueso de sus usuarios (salvo honrosas excepciones). En la mayoría de los casos, son criaturas marginales de cutis graso y propenso al acné, que sólo usan la cabeza para peinarse –todos siguiendo el estilo Luke Perry, por supuesto–, y que en un claro ejemplo de embolia becerril, se lían en taimadas discusiones con sus colegas sobre que si esta consola es una porquería, que si esta otra es mejor... cuando la gran mayoría de ellos, en realidad, creen que éstas funcionan gracias a un diminuto enanito llamado Demetrio, que hace que salgan los dibujitos y los sonidos por la tele. Patético pero cierto.
En cuanto a lo de los usuarios Nintendo que compran MEGA SEGA, te interesará saber que tenemos los resultados de una interesante investigación, que nos revela que el verdadero motivo es el de usar la revista de tapadera para comprar, en realidad, revistas picaronas. El estudio, realizado en 1050 quioscos de prensa de La Alpujarra, informa que un 65 % de los sujetos cogían MEGA SEGA al azar al tiempo que compraban la revista MUSLOS ENJUTOS, un 37 % adquirían CAUCASIAN NUDE, y un 3 % POEMAS Y LEYENDAS DE LA LITERATURA BIELORRUSA (¡Pervertidos!). Escalofriante ¿Verdad?
Respecto a mi personalidad y amargura he de confesar que tienes razón. Desde muy pequeñito sufrí en mis carnes el drama de un hogar destrozado: Mi padre se daba a la bebida (se bebía de seis a ocho botellas de agua de Lourdes al día), mis hermanos se fugaron de casa a la tierna edad de 26 años, mi abuela se hizo cupletista a los 94 años (bajo el nombre artístico de La Desganá), y lo que es peor, presencié aterrorizado como mi madre intentó cortarse las venas con un manojo de acelgas. Una existencia muy cruel, que trato de olvidar contestando a vuestras cuitas y dudas.
PD: Espero que mi historia os haya conmovido. Para hacer vuestros donativos a mi causa, tan sólo debéis mandar vuestro Cheque (sólo dólares) al Banque Du Straperle. Suisse. Cuenta secreta Nº 56.029.785.

EL MAS 'LISTO' DE SU BARRIO

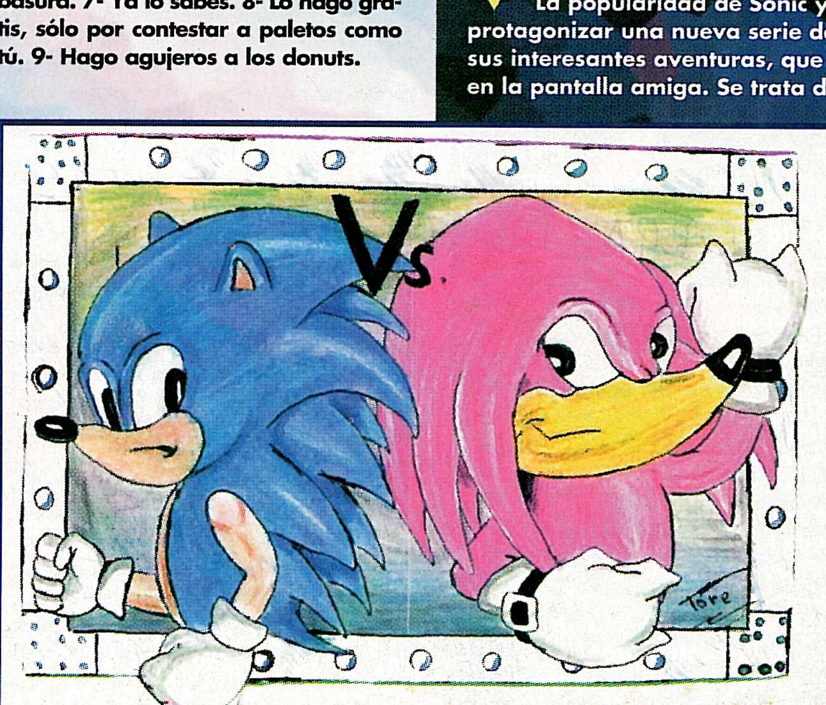
Hola queridísimo Golfo. Ya te escribí otra vez una carta cutre y como soy así, te escribo otra vez... ¿que por qué? Eso es un misterio sin resolver (lo siento).
1- ¿Has estado en la cárcel?
2- ¿Mides más de un metro?
3- ¿Comes fabada?
4- ¿Y el cocido?
5- ¿Cambiaste la pila del reloj?
6- ¿Tienes casa?
7- ¿Tienes reloj realmente?
8- ¿Cobras o pagas (lo siento otra vez) por contestar cartas?
9- ¿Eres bombero, idiota o ATS?

✉ *Filk, ex SRK*

GOLFO: 1- Sí, por traficar con fotos de tu madre en ferias de ganado. 2- Horizontalmente sí. 3 y 4- El hediondo aroma de tu carta me ha quitado el apetito. 5- Puse la del marcapasos de tu abuela. 6- Vivo enfrente de tu cubo de basura. 7- Ya lo sabes. 8- Lo hago gratis, sólo por contestar a paletos como tú. 9- Hago agujeros a los donuts.



LA RUBIA OXIGENADA
Este es el inmejorable aspecto de Son Goku a la salida de la peluquería "Freezer permanents". A mí, por lo menos me ha dejado helado. Kim Basinger en Cool World se hizo la permanente con el mismo peluquero que Son Goku. La única diferencia que hemos encontrado entre la bella actriz y videoartista y el mamporrero japonés es que a la Basinger no hay quien se atreva a estropearla.



EL COMBATE DEL SIGLO
La popularidad de Sonic y Tails les ha llevado a protagonizar una nueva serie de televisión basada en sus interesantes aventuras, que muy pronto podrá verse en la pantalla amiga. Se trata de una coproducción entre las televisiones turca y finlandesa titulada El Ser, La Nada y La concupiscencia inherente a la crisis de identidad de los editores residentes en Alcobendas. Esta serie viene a llenar el gran vacio dejado por grandes parejas dramáticas de la cinematografía mundial como Antonio Garisa y Paco Martínez Soria, Alfredo Landa y Gracita Morales, Juanito Navarro y doña Croqueta o la pareja formada por Chus Lampreave y Antonio Resines.

¡UNA DE GAMBAS!

GAMBAS OFICIALES

PRINCE OF PERSIA
Mega Drive
Domark

Reverso de la carátula:
"Viaja a lo largo de una infinidad de calabozos persas, pelea contra malvados guardianes y descubre pociones mágicas en 16 niveles rebosantes de acción. El clásico cuento **bravucón** ha sido mejorado con una animación fluida, una banda sonora fascinante y nuevos rompecabezas **engañosos**."

Golfo: los chicos de **Domark** han debido contratar a la señora Roper para hacer las traducciones, porque eso de "cuento bravucón" no hay quien se lo trague. Y aún deberíamos dar gracias al cielo porque no hayan puesto 'fascinante arcadia' o 'truculenta postergación de los enemistados con la corona fémina'... ¡puajjj!

Bienvenidos a la segunda edición de ¡Una de Gambas!, la sección mas odiada y repudiada entre los profesionales de la consola. Ante todo tengo que dar las gracias a los simpáticos muchachos de la competencia, por tomarse la sección con gran humor y mucha deportividad. De hecho, sólo he recibido esta semana cinco amenazas de muerte, tres atentados (dos con Bollycaos-bomba y el tercero obra de la oronda novia de un ex-redactor jefe) y un mordisco en un dedo. Bromas aparte, debo felicitar a HOBBY CONSOLAS y TODO SEGA por su afán de superación, ya que me lo han puesto muy difícil a la hora de buscar fallos. Felicidades pequeños, un día de estos quedamos y os invito (a tí y al redactor pandero) a unas raciones de berberechos al Vitriolo.

LOS BUSCADORES DE GAMBAS



Estamos orgullosos del inesperado éxito de esta sección. Estamos recibiendo miles de cartas con gambazos propios y extraños. En nombre de todos, gracias, queridos buitres.

FALLOS NUESTROS
Ya que os habéis empeñado en que enviemos las mejores metidas de gamba, allá van unas de vuestra propia cosecha: En el nº12 de MEGA SEGA, comentario ART OF FIGHTING de la pág 36 os habéis comido la mitad de la historia de Ryo Sakazaki y Robert García. En la página 39, hay un pie de foto que es imposible leer. Para finalizar, y en esa misma página, en el recuadro de jugabilidad pone lo siguiente: tan "**jugadble**" y "**devertido**" como la máquina original.
Javi and Guss

Golfo: ya sabía yo que de un momento a otro iba a encontrarme con la carta de algún listillo en plena crisis de afirmación. ¡En fin! Mirad, especies de babosas pirenaicas, si hubiésemos querido incluir dentro del catálogo de gambas los fallos de maquetación o edición, nos habríamos cebado con la competencia. La finalidad de esta sección es recoger auténticas bestialidades como lo de que ROAD RASH fuera una recreativa o algo parecido. El día en que leas en nuestra revista que FLASHBACK es una licencia de una película de Paco Martínez Soria, o que la sede central de **Virgin** está en Tanzania, cogéis bolígrafo, papel, mucho valor y me escribís. Mientras tanto, haced el favor de compraros una máquina de escribir, por que vuestra letra es realmente patética.

EL PRECIO DEL YEN
Saludos, Megagolfo:
Hacía tiempo que no compraba vuestra revista hasta que me dijeron que había cambiado, por lo que compré el Nº 12 y vi con sorpresa que era cierto, y que había mejorado mucho. Pero lo que más me ha gustado es lo de ¡Una de Gambas!
¡Pues vamos allá!
El 'genial' y 'sabio' Yen, único en no contestar nunca a mis cartas, le dijo a un pobre chaval que no se sabía si iban a versionar el ART OF FIGHTING para MEGA DRIVE, mientras que a otro le decía que además del ART OF FIGHTING saldrían WORLD HEROES, FATAL FURY 2, etc... ¡Y en la misma página! Muy 'sabio', ¿no?
The Terror From Outer Space

Golfo: tenéis que ser comprensivos con el pobre Yen. Tantos años en el pie del cañón ha ido mermando su capacidad mental hasta convertirlo en un simpático abuelete jadeante y baboso, cuya veracidad y crédito no ha hecho si no descender infinitamente. Si no me creéis mandad a su consultorio alguna pregunta dificililla, veréis cómo se vá "por los cerros de Ubeda" o, en su defecto, os suelta algún tecnicismo de dos duros. Conmigo siempre tendréis la seguridad de que eso no ocurre: cuando una carta no me gusta, directamente hago una pelotilla con ella y me pongo a jugar al tenis de mesa con The Elf (por cierto, el muy jumento me lleva tres victoria de ventaja, y eso, es imperdonable).

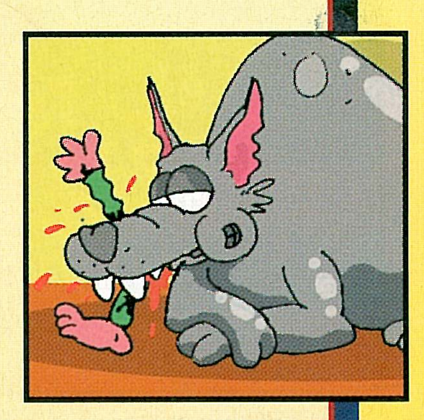
GAMBAZOS PROPIOS Y EXTRAÑOS

MEGA SEGA
Catálogo de Juegos:
Nº12.Pag.91. JUNGLE STRIKE
"Soberbia continuación de JUNGLE STRIKE, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la ***Mega Drive***. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente imprescindible".

Golfo:
¡Vaya por Dios! Esta vez no voy a poder echarle el muerto al gremio de maquetadores (mi colectivo-víctima favorito). En esta ocasión toda la culpa, responsabilidad y humillación consiguiente va para Amburtito Díaz Panalejas, responsable de esa sección. ¿Pero qué demonios es eso de que el JUNGLE STRIKE es la continuación del JUNGLE STRIKE? Lo siento amigo tarugo, pero en esta revista no hay lugar para los fallos.
En el día del señor de 20 de Abril de 1994 falleció en accidente laboral Amburtito Díaz Panalejas, redactor de la revista **MEGA SEGA** y miembro fundador de la asociación nacional de sexadores de pollos. Deja viuda, nueve hijos, suegra y un cuñado seguidor del Logroñés. Que Dios le tenga en su gloria.

TODO SEGA
Consultorio de Mr. Q-esco:
Nº14.
Ante la pregunta de un lector sobre para qué sirve el dato de que la ***Mega Drive*** puede mostrar 64 colores simultáneos en pantalla de una paleta de 512, Mr. Q-esco responde: "La mayoría de los juegos para ***Mega Drive*** tienen 64 colores, e incluso algunos más. Cuéntalos y verás.".

Golfo:
¡Es él! ¡Es él! De nuevo tenemos ante nosotros al 'roboz' de cocina preferido de grandes, pequeños y redactores pandero: Mr. Q-esco.
Pero vamos a ver, delicioso manojo de tornillos oxidados ¿cómo puedes decir que la mayoría de los juegos de ***Mega Drive*** tienen 64 colores y quedarte luego tan pancho? ¿Acaso todos los cartuchos para Mega Drive llevan incorporado el SVP? ¿Los has contado tú para mandar tan desagradable labor a los simples mortales? ¡Siento decirte, Mr. Q-esco, que has perdido el rumbo (si es que alguna vez lo tuviste).
Resuelveme esta duda Mr. Q-esco: ¿qué es un redactor pandero?



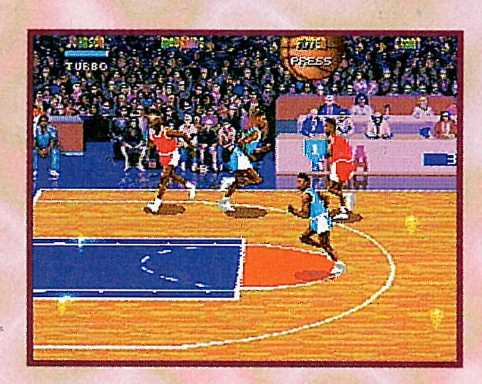
¡He vuelto! A pesar de vuestras quejas y los continuos intentos de mi alcoholizado redactor-jefe por echarme a la calle, estoy con vosotros otro mes para ofreceros la más exclusiva selección de trucos que el dinero pueda pagar. Ya sabéis, además, que podéis mandar vuestros trucos a la dirección de siempre, pero indicando en una esquina de la carta: "Trucos Némesis". Esto es muy importante, ya que si no la carta podría acabar en la redacción de SUPER JUEGOS o en algún vertedero parecido. A propósito, este mes inauguro un concurso especial: Where is Alfonso? La cosa consiste en encontrar en el NBA JAM la manera de jugar con Alfonso Guerra, del mismo modo que se puede elegir a Bill Clinton. ¿Sóis capaces de encontrarlo? Si es así mandad una carta a la dirección de siempre, poniendo en el sobre: "Promozión Arfonzo". Diez Roulottes de Barbie Lascive están en juego.



POWER UP DEFENCE

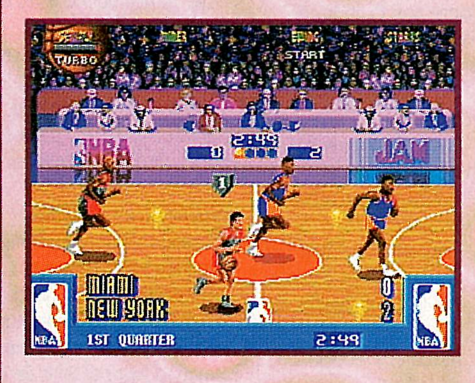
Con este truco tus hombres se convertirán en auténticas bestias defensivas. En la pantalla de *Tonight´s Match Up* presiona A, B o C cuatro veces y acto seguido, presiona a la vez los tres botones (A, B o C, tarugos). Verás aparecer en una esquina de la pantalla las palabras mágicas: *Power Up Defence*.

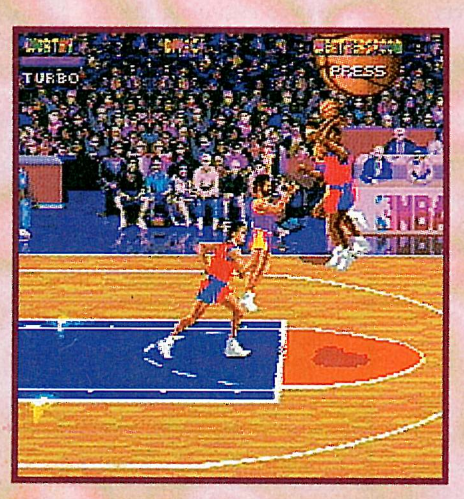




JUICE MODE

Si quieres ver a tu equipo correr "A toda leche" pulsa en la acostumbrada pantalla de *Tonight´s Mach Up* cualquier botón trece veces, y luego deja pulsado los botones B y C hasta el comienzo del partido. Si lo has hecho correctamente, verás en pantalla las palabras *Juice Mode*.





POWER INTERCEPT

Pulsa quince veces cualquier botón en la pantalla de *Tonight´s Match Up*, a la vez que vas rotando con gran velocidad y presteza el pad direccional (siempre en el sentido de las agujas del reloj). Deja el botón pulsado la decimoquinta vez hasta que empiece el partido y verás como aparecen las palabras *Power Intercept* en una esquina de la pantalla. Con esto activado, tu jugadores se convertirán en un auténticos animales, capaces de mandar al contrario al otro lado de la pista de un empujón.







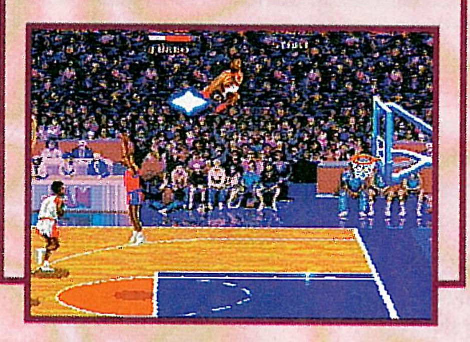


SUPER MATES

En la pantalla de *Tonight´s Match Up* pulsa trece veces cualquier botón, mientras rotas como una perra loca el pad direccional en el sentido de las agujas del reloj. Mantén la decimotercera pulsación hasta el comienzo del juego y verás como en una esquina de la pantalla aparece la palabra *PowerUp Dunks*. Ahora tus jugadores serán capaces de realizar mates ¡Desde el centro de la cancha!







COMO JUGAR CON BILL CLINTON, AL GORE Y OTROS

Sigue los siguientes pasos:

1- Selecciona *Yes* para introducir tus iniciales.
2- Introduce las dos primeras iniciales de los siguientes personajes. Dirige el cursor hacía la tercera letra, pero NO la introduzcas.
3- Mantén apretado el botón *Start* y, acto seguido, presiona el botón correspondiente a cada jugador.

JUGADOR	INICIAL	BOTON
Bill Clinton	ARK	A
Al Gore	NET	B
Mark Turmell	MJT	A
Jamie Rivett	RJR	B
Divita	SAL	C
Warren Moon	UW(espacio)	A
Sal Rivitta	SAL	C
Eric Samulski	AIR	A
Scruff	ROD	B
Kabuki	QB(espacio)	A
Chow Chow	CAR	C
Weasel	SAX	C





















TURBO INFINITO

Presiona, siempre en la pantalla de *Tonight´s Mach Up*, cinco veces los botones A, B, o C. Una vez que lo hayas hecho, mantén pulsado los tres botones (A, B y C) hasta el comienzo del encuentro. Las palabras *Power Up Turbo* aparecerán por arte de magia y esperpento.





FINAL FIGHT CD

MEGA CD

Jugar con Autofire



Por llegarnos cartas nos llegan hasta de la misma Italia. Giulano Pagliuca de la Fozza di Nappio (Caravacca) nos manda este simpático truco para el FINAL FIGHT CD que, aunque es una literal estupidez, quizá os sirva de ayuda para acabar con la banda de Mad Gear. Id a la pantalla de opciones y seleccionar Exit. Una vez seleccionada, presiona Derecha, A, B y START. Y ahora elige a tu personaje (lo más recomendable con este truco es usar a Guy). A partir de este momento no hará falta que te dejes los metacarpios apretando el botón de puñetazo. Tan sólo deja el botón apretado y el juego hará el resto.





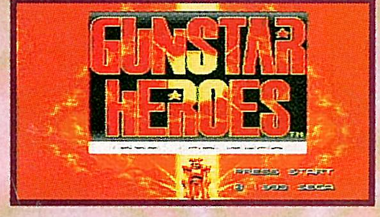




GUNSTAR HEROES

MEGA DRIVE

Rotar el Logo



Este es quizá el truco más estúpido y chorra que he llegado a ver en años y años. Si no, juzgad vosotros mismos. Justo antes de que empieze a rotar el título del juego, presiona Abajo el pad. El logo rotará hacia abajo en vez hacerlo para arriba. ¿Espectacular, verdad?







SPLATTERHOUSE 3

MEGA DRIVE

Passwords

Este saga, junto con la del ROLLING THUNDER, han sido las responsables de mi amor y respeto eterno hacía Namco. Esta tercera entrega es aún mas salvaje y truculenta que las dos anteriores, asi que os recomiendo que pidáis permiso a papá antes de utilizar cualquiera de estos *passwords:*

Nivel 2: REISOR
Nivel 3: ETLBUD
Nivel 4: TEKROH
Nivel 5: ELPOEB
Nivel 6: LILITH
Nivel X: GOFMTS



CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

MEGA DRIVE

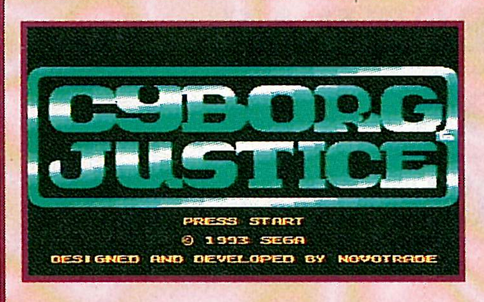
Elección de fase y nivel

Comienza a jugar, y en medio de la partida pulsa el botón de Pausa, seguido de la siguiente combinación: B, A, DERECHA, A, C, ARRIBA, ABAJO, A y quita la pausa. En estos momentos creerás que el truco ha funcionado, ¿verdad? Pues no. Porque en esos momentos debes volver a pausar el juego y presiona A y DERECHA para poder, por fin pasar de fase, o pasar de zona con A y ARRIBA. Este truco es para la versión cartucho, pero no sabemos todavía si funcionará con la versión CD. La primera persona que lo compruebe y mande una carta asegurándolo, ganará un lote completo de CD´s de Luis Aguilé. Mandad vuestras cartas a la dirección de siempre (sin olvidar el Bollycao, claro).





CYBORG JUSTICE







MEGA DRIVE

Menú secreto de opciones

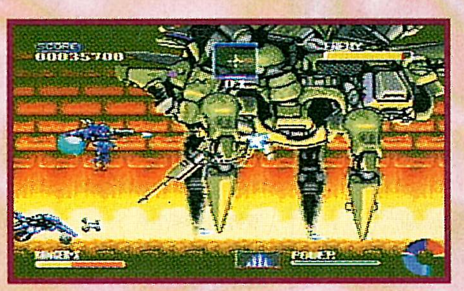
Después de adormilar a media civilización con el plomizo DOLPHIN, los muchachuelos de Novotrade decidieron cambiar los mamíferos acuáticos por los siempre socorridos "Robozes"... y la verdad es que se podían haber quedado en el fondo del mar. El truquejo en cuestión os permitirá acceder a un nuevo menú de opciones donde tendréis la posibilidad de elegir las vidas, cambiar de nivel y un montón de chorradas similares. Para ello, tan sólo debéis empezar a jugar y pulsar el botón de Pausa. Acto seguido presionar C, B, B, C, C, A, C y B. El menú de opciones aparecerá ante vuestros incrédulos ojos.

RANGER X

MEGA DRIVE

Slow Motion





Un avispado lector, bajo el simpático apodo de La Perra Almibarada nos manda este curioso truco para el RANGER X: Pausa el juego y presiona ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, C, B, A, DERECHA e IZQUIERDA. La música comenzará de nuevo y tendrás a tu servicio un *Slow Motion* para ti solito. Para ello, sólo debes pulsar el botón A y todo se moverá a cámara lenta. Para volver a la normalidad tan sólo es necesario pulsar START.
Y de postre, aquí tenéis de nuestra propia cosecha los códigos de *Action Replay* de este alucinante arcade:

FFD6FC000F - Poder de disparo ilimitado.
FFD723003E - Vidas Infinitas.
FFDD850059 - Tiempo Ilimitado.

ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS



¿? DOBLES PAREJAS

Hola tío, tengo una ***Mega Drive*** y me gustaría que me aclarases las siguientes dudas:
1- ¿Se puede jugar a dobles en el juego JURASSIC PARK?
2- ¿Cuál es el último pasaporte para la última pantalla de Grant?
3- ¿Y con el Raptor?
4- ¿Cómo se puede cambiar de personalidad a Sonic?

J. Manuel Angel Medina da Silva

Antes de nada, ahondar en el sentido de esta sección. Para dar trucos, repito, ya está Némesis. Aquí sólo auxiliamos a quienes tienen dudas sobre mercados, lanzamientos, características o similares. Ahora te contesto:
1- El pasaporte lo debes conseguir en la parte superior del helicóptero, entre las hélices, cuando están en funcionamiento.
2- Puedes jugar a dobles, a cinco sets, el torneo de Wimbledon junto con el T-Rex, el Raptor, el Dr. Grant y los dos niños.
3- Con el Raptor puedes bailar un vals, una polka o amaestrarlo para la segunda parte: JURASSIC CIRCUS.
4- Sólo si le obligas a jugar con una ***Super Nintendo*** lo harás. Ten en cuenta que está en plena pubertad y cualquier revés en su corta vida puede dañarle.



Las conversiones de mangas a consola siempre han sido un mercado fructífero. Juegos como RANMA 1/2 lo demuestran.

¿? MANGA ZONE

Hola, me llamo Manel y me gustaría haceros unas preguntas:
1- He leído que saldrá para ***Mega CD*** 3x3 EYES basado en el manga del mismo nombre. ¿De qué tratará el juego?
2- ¿Tenéis alguna noticia de DRAGONBALL Z o RANMA 1/2 para ***Mega Drive***?
3- ¿Hay algún otro manga que tenga prevista una conversión para esta misma consola?

Manel Pérez Renart (Barcelona)

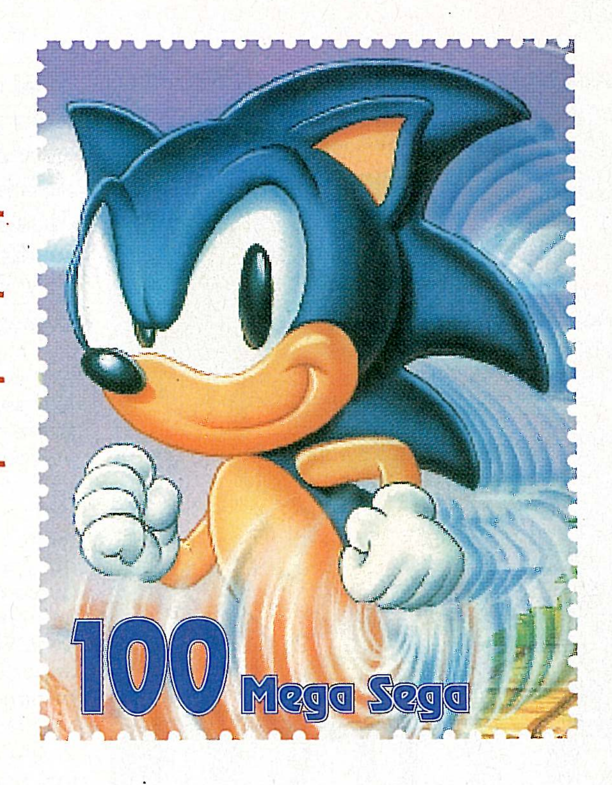
Rápidamente (tengo una pizza en el horno esperando) te doy solución a los problemas que anuncias:
1- El único juego existente de 3x3 EYES apareció en Japón hace más de dos años y es de rol. No tenemos noticias de que exista otra versión.
2- El mes pasado contestamos otra duda parecida sobre DRAGONBALL Z. Sobre RANMA 1/2, decir que existe un compacto desde hace bastante tiempo, en Japón, también de rol.
3- Apunta: GLAXY EXPRESS 999 (CD), CYBORG 009 (CD), DORAEMON (MD) y URUSEI YATSURA (CD- LUM en el mercado occidental). De todos modos, no existen garantías de que vayan a ser distribuidos en España.

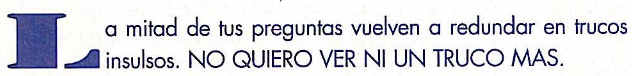
¿? TETRIS PARA MEGA DRIVE

Qué tal, amigos? Soy Antonio Angel, propietario de una ***Mega Drive*** y seguidor incondicional de vuestra revista. Me gustaría plantearte unas preguntas:
1- ¿Hay algún juego de TETRIS que se parezca o sea igual a la versión arcade?
2- ¿Hay algún truco para el juego MERCS?
3- ¿Podríais repetirme el truco de MORTAL KOMBAT para luchar contra el reptil? El menú secreto de opciones, ¿para qué sirve?
4- ¿Podría la revista actuar de intermediario para cambiar cartuchos con personas de diferentes provincias?

Antonio Angel Dorado (Murcia)

P+R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID





La mitad de tus preguntas vuelven a redundar en trucos insulsos. NO QUIERO VER NI UN TRUCO MAS.
1- Existen muchos sucedáneos que planean alrededor del esplendoroso TETRIS. Los más destacado son DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINE (también llamado PUYO PUYO), en todas sus versiones, y la saga COLUMNS con la tercera parte. Por cierto, ¿sabías que el TETRIS lleva programado más de dos años pero por problemas de derechos no ha podido ser distribuido? Una pena.
2- Trucos hay, pero te has equivocado de sección.
3- No hay truco que valga. El menú secreto sirve para alterar las condiciones del juego y hacerlo más espectacular.
4- La revista podría actuar de intermediario, pero con la condición de que todos los cartuchos, consolas o derivados que caigan en nuestras manos sean para nosotros. ¿Entendido?

¿? DE OTRA GALAXIA

Saludos, sabio misterioso! Soy The Terror from Outer Space y escribo a tu consulta por dos razones: porque evitas los nombre horteras tipo Yen o Mr. Q, y porque los antes mencionados evitan las preguntas extraterrestres.
Allá van mis requerimientos, confiando en que puedas contestarlos:
1- En alguna revista leí que AERO THE ACROBAT y STREETS OF RAGE 3 usan modos especiales para mostrar ¡35 colores simultáneos! ¿Para qué quieren esos humanos llamados programadores 35 colores cuando la cifra máxima en ***Mega Drive*** es de 64 y 128 ¿Qué mérito tiene una rutina especial para disminuir esa cifra?
2- ¿ Es CRÜE BALL el mejor pinball de la ***Mega*** o hay (o habrá) otro mejor?
3- ¿Qué se sabe de ese aparato llamado ***Mega Drive 32*** o ***Súper 32***, o algo así, que dicen convierte nuestra ***Mega Drive*** y ***Mega CD*** en máquinas de 32 bits?

The terror from outer Space ...

Gracias por confiar en nuestra sección y, sobre todo, en nuestro criterio, valorado con precisión en la mayor parte del Hemisferio Norte. He de reconocer que al principio me pareciste un impresentable, pero leyendo tu misiva y viendo el poderoso razonamiento que utilizas he cambiado de opinión. Ordenadamente te respondo:
1- Sé porqué te extrañas. ¿Acaso has leído en alguna revista de la competencia una preview sobre STREETS OF RAGE 3 anunciando tal logro? Te comunico que, como viene siendo habitual, la información es errónea, del mismo modo que tus conocimientos sobre el número de colores simlutáneos permitidos en ***Mega Drive***. Sólo es posible mostrar, como máximo, 64. Juegos como RANGER-X, AERO THE ACROBAT o STREETS OF RAGE 3 lo que han hecho ha sido duplicar esa cifra (normalmente se pasa de 64 a 128 porque lo que se hace es utilizar un bit más, 7 y no 6, para la información del color). Tu duda viene originada por una información errónea, así que no vuelvas a mal informarte.
2- Para mí el mejor, con diferencia, es DRAGON'S FURY, la versión del clásico de **Naxat** para ***Turbografx*** llamado DEVIL'S CRUSH.
3- Sabemos que su nombre (casi con toda seguridad) será ***Jupiter*** y consistirá en un adaptador utilizable con la ***Mega Drive*** que la convierte en una consola de 32 bits con prestaciones muy parecidas a las de la ***Saturn***. Es más, hemos visto imágenes del DAYTONA para esa versión y podemos asegurar que es absolutamente alucinante (nos atreveríamos a decir que iguala lo visto en otras consolas de potencial infinito como la ***3DO***). Será distribuida a finales de este año a un precio que rondará las 25.000 pesetas. Es, amigo extaterrestre, el salto definitivo.
PD: Sirva como ejemplo esta carta para futuros lectores que quieran saciar su curiosidad humana. Aprended de él, se nota que no es de este planeta.

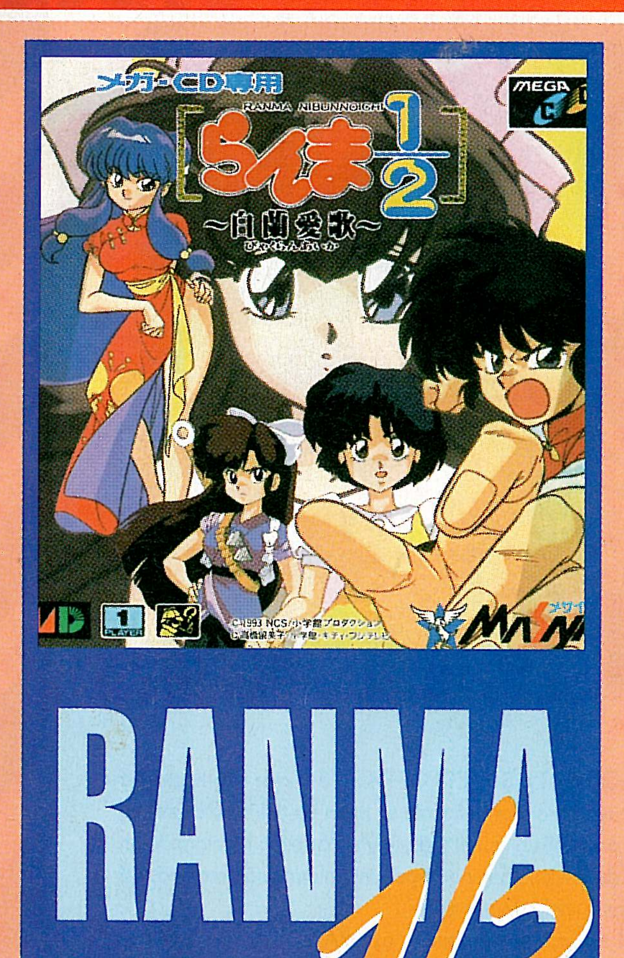
EL PESADO DEL MES

Sabemos la importancia que para muchos seres tiene el aparecer en nuestras páginas codeándose con los mayores (Skywalker) y menores (Nemesis) expertos del país, pero creo que en esta ocasión Robertito se ha pasado. Para que lo sepáis, la carta que os exponemos a continuación ha sido remitida ¡¡siete!! veces. Debe ser que no se fía de que todas sean respondidas.

Hola, tengo el juego MORTAL KOMBAT para ***Master System*** y ahí van mis preguntas:
1- ¿Cómo se hace el Finish Im de Sonya?
2- ¿Y el de Liu Kang?
3- ¿Y el barrido de Sub-Zero?

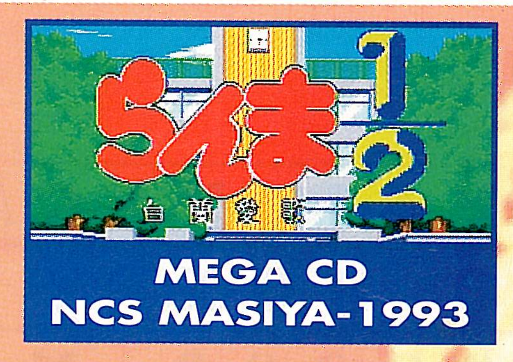
Roberto Sánchez-Moreno (Madrid)

Querido lector, desde estas líneas no te contesto a tu pregunta por lo mismo que le exponía a tu compañero Manuel Angel. Para trucos tenemos otra sección. ¡Escribid a Némesis!



RANMA 1/2

Si el mes pasado inauguramos esta sección para hacer justicia al maravilloso Out Run, en esta edición de nuestra sección Flashback vamos a recuperar un CD que arrasó en Japón y que permanece inédito en Europa: Ranma 1/2.



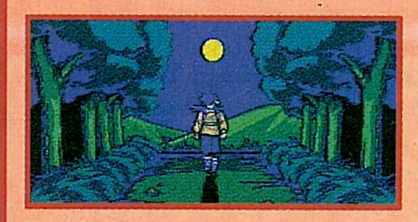
MEGA CD
NCS MASIYA-1993

Una de las mayores quejas de las que se hacen eco los usuarios de ***Mega Drive*** son los escasos juegos basados en personajes de mangas y animación japonesa que aparecen en formato **Sega**. Hartos de ver en otros sistemas a héroes de la talla de Son Goku o los Caballeros del Zodiaco, lo que la mayoría de ellos desconoce es que estos juegos sí aparecen en el mercado, pero sólo en el japonés. Sega Europa, más preocupada en importar bodrios norteamericanos, es la responsable de que estos ansiados títulos se queden en la frontera.

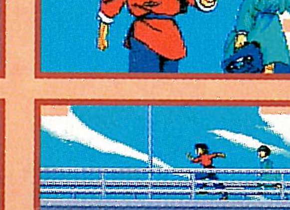
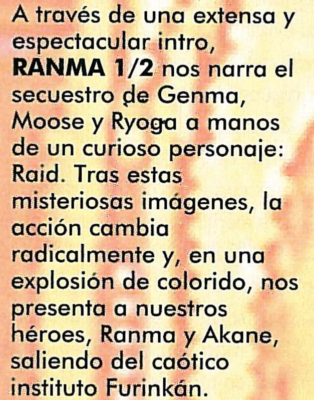
Eso mismo es lo que le sucedió al título que nos ocupa, RANMA NIBUNNOICHI (o como mejor se le conoce, RANMA 1/2). Esta impresionante aventura gráfica para ***Mega CD*** presume de tener algunos de los mejores gráficos jamás vistos en un compacto, además de contener más de hora y media de diálogos digitalizados. Adaptación directa del popular manga de Rumiko Takahashi, hizo su aparición en el mercado japonés el pasado año, con una agresiva campaña de publicidad en las principales revistas de animación niponas, como **NEWTYPE** o **ANIMAGE**. En Europa ha permanecido inédito durante todo este tiempo, sin que los usuarios de ***Mega CD*** pudieran disfrutar de esta maravilla.

Al contrario que en el resto de juegos para ***Mega CD*** basados en dibujos animados (como ROAD AVENGER o TIME GAL), RANMA 1/2 ofrece una mayor interactividad con lo que se ve en pantalla, sin que el jugador se convierta en un espectador pasivo, sin voz ni voto en el desarrollo de la acción. Los gráficos, son realmente impresionantes, con un colorido y una animación bastante inusual respecto a otros juegos de CD. El éxito de este título en Japón ha hecho posible que la otra gran creación de la señora Takahashi, URUSEI YATSURA -LUM- también vea la luz en ***Mega CD*** a lo largo de este año.

PURO DIBUJO ANIMADO










A través de una extensa y espectacular intro, **RANMA 1/2** nos narra el secuestro de Genma, Moose y Ryoga a manos de un curioso personaje: Raid. Tras estas misteriosas imágenes, la acción cambia radicalmente y, en una explosión de colorido, nos presenta a nuestros héroes, Ranma y Akane, saliendo del caótico instituto Furinkán.

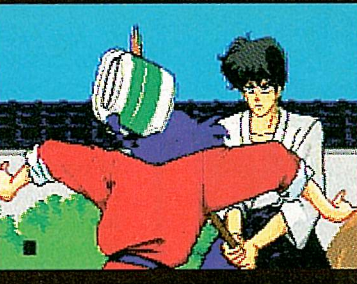


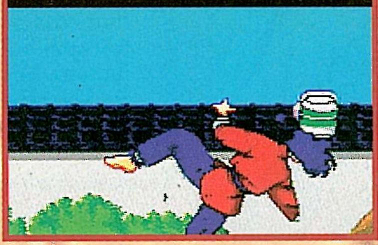
RANMA 1/2: LOS ORIGENES

Hablar de **RANMA 1/2** es hablar de uno de los fenómenos editoriales más importantes del último cuarto de siglo en Japón. Su autora, Rumiko Takahashi, es la creadora de los mangas de más fama y prestigio de Japón. En un país donde los dibujantes masculinos predominan (dejando a un lado honrosas excepciones), esta ingeniosa nipona lleva años pulverizando el mercado con títulos tan inolvidables como Urusei Yatsura (más conocido por el público occidental como Lum), Maison Ikkoku, o el que nos ocupa, Ranma Nibunnoichi (Ranma 1/2). Este último hizo su primera aparición en el semanario de mangas **SHONEN SUNDAY** de la prestigiosa editorial Shogakukan, cosechando tal éxito que ha hecho posible que todavía sigan editándose tomos con sus aventuras (y van por el 25).

La obra de Takahashi también es muy valorada en los EE.UU. (donde la editorial Viz, además de vender los tebeos como rosquillas, está empezando a vender vídeos de la serie de animación) e incluso en España. Planeta Agostini Comics, responsables de la edición de Ranma 1/2 en nuestro país, acaba de sacar al mercado las primeras entregas de Urusei Yatsura, además de las famosas historias cortas de Rumik World.



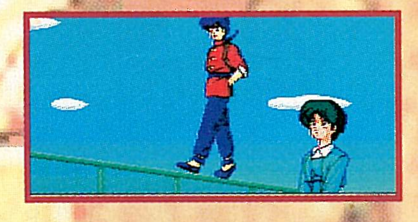










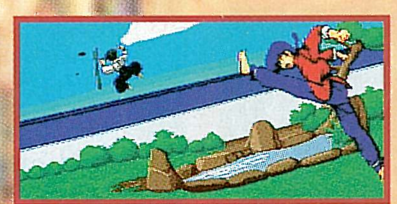


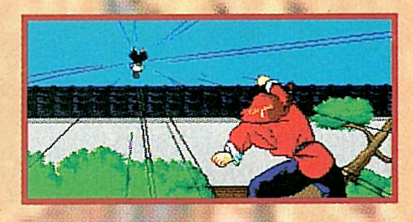




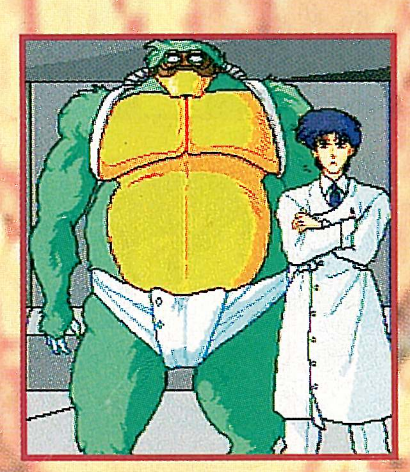












LA INTERACTIVIDAD AL PODER









La gran virtud, y quizá el mayor inconveniente para el público occidental, es el hecho de que toda la mecánica de RANMA 1/2 se centra en los diálogos (en lengua nipona, por supuesto). Debajo de la pantalla, una serie de comandos nos permitirán conversar con los otros personajes, con lo que iremos avanzando en la aventura. Por desgracia, como ya hemos dicho, las digitalizaciones están el japonés mas indescifrable, algo que se remediaría si **Sega Europa** tuviera a bien producir el **RANMA 1/2**.



CERDOS & PASSWORDS: UNA COMBINACION EXPLOSIVA

El aire bromista e irreverente del juego no sólo predomina a lo largo y ancho del juego, sino que alcanza también al extraño y psicodélico sistema de passwords. Presidido bajo la atenta mirada de P-Chan, el cerdo-mascota de Akane, podremos reemprender la partida en el momento y lugar deseado siempre que logremos introducir correctamente las diferentes caras de los protagonistas. En vez de números o letras (como es costumbre), en RANMA 1/2 hay que acertar el sexo de Ranma, la cara de Ryoga o el bello rostro de Shampoo.











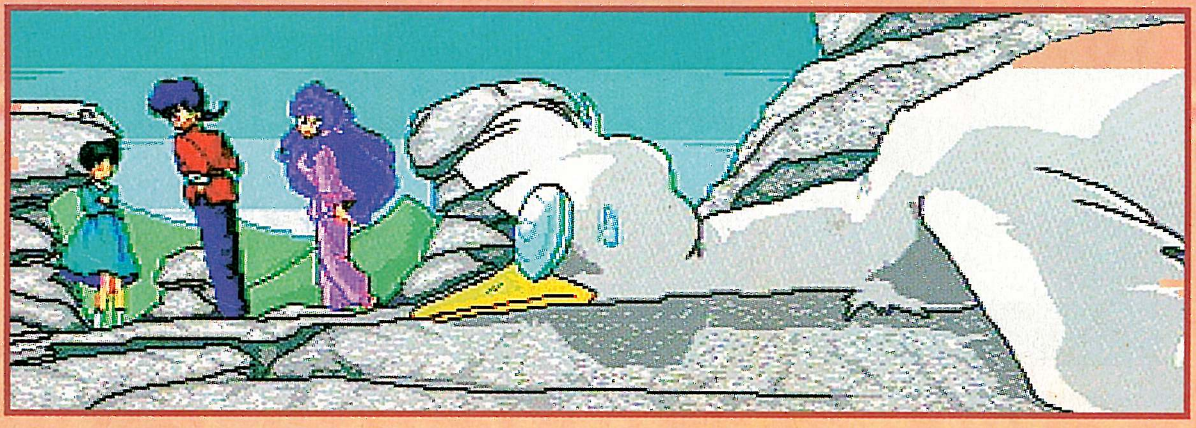






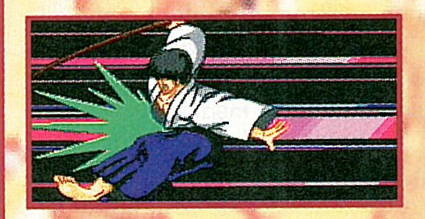








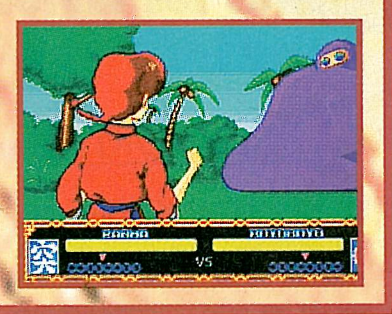
LOS COMBATES





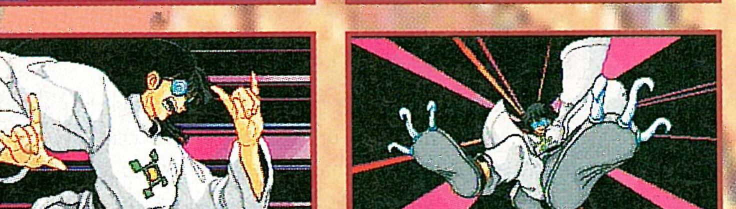






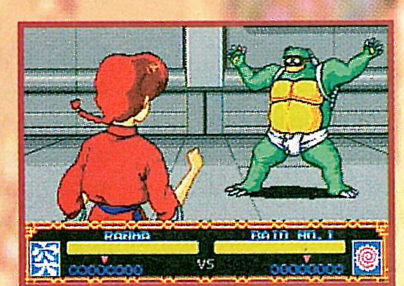
Al igual que en el manga original, las artes marciales tienen un papel importantísimo en la vida de Ranma. En determinados puntos del juego, el joven (¿o es la joven?) Saotome se tendrá que ver las caras con rivales de la talla de Ryoga, Moose o Kuno, e incluso con algunos personajes nuevos como BuyoBuyo o Raid.
La mecánica de la lucha es tan sencilla como curiosa. Tanto Ranma como sus adversarios tienen tres posibilidades de golpe: Golpe Directo, Ataque Aéreo y Llave especial. Las dos primeras sólo tienen función de ataque, mientras que la tercera sirve también como escudo de defensa.
Siguiendo la misma mecánica que el popular juego de Piedra-Papel-Tijera, cada golpe anula a otro de inferior rango, mientras que el mas flojo anula al más potente... Realmente estúpido ¿verdad?













AÑO APARICION:
1993

COMPAÑIA:
MASIYA/NCS

OTRAS VERSIONES:
PC Engine
PC Engine CD ROM
PC Engine Super CD ROM
Super Nintendo
(en tres ocasiones)
Game Boy

PUNTUACION:
92

COMENTARIO:
Imprescindible para amantes del animación japonesa y los mangas. Ranma 1/2 es uno de los programas de Mega CD más impresionantes que han aparecido en el mercado, Por desgracia, la gran cantidad de diálogos en japonés hace imposible su aparición en Europa.



CATALOGO DE JUEGOS

El catálogo de juegos sigue avanzando. Número a número esta sección pone las cosas en su sitio, marcando pautas de comportamiento y opinión que son seguidas por el resto. Por algo somos los mejores.



▼ 688 ATTACK SUB

GLOBAL 60

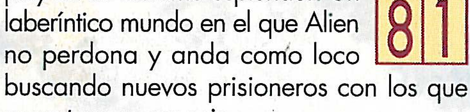
Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.



▼ ALIEN 3

GLOBAL 81

Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona y anda como loco buscando nuevos prisioneros con los que perpetuar su especie.



▼ ALADDIN

GLOBAL 93

Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de COOL SPOT y MICK & MACK entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.

▼ ART OF FIGHTING

GLOBAL 92

Enésima conversión del hit de **SNK** para ***Mega Drive*** que nos ofrece toda la emoción de los golpes y su depurado *argumento*. No hay *zooms*, pero no le hacen falta. Totalmente recomendable.

▼ BACK TO THE FUTURE 3

GLOBAL 29

Segundas partes nunca fueron buenas, y esta es la tercera... Peor aún cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avaricia.

▼ BATTLETOADS

GLOBAL 79

Calcada directamente de la versión ***NES***, BATTLETOADS desaprovecha las posibilidades gráficas y sonoras de la ***Mega Drive***. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido como el juego original.

▼ BATMAN



El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación *de película*.

▼ BATMAN RETURNS



Decepcionante en ciertos aspectos como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

▼ BUBBA'N'STIX



Sencillo arcade que contiene gotas de inteligencia que han de ser usadas en la solución de problemas cada vez más complejos. Una idea original para un juego realmente bueno a nivel técnico.

▼ CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION



Conversión de un juego clásico para las consolas ***Nintendo*** que rebosa la fantasía y buenas maneras propias de la casa **Konami**. El cartucho se hace algo corto, aunque es realmente divertido. Defraudará a los más mitómanos.

▼ COLUMNS



No cabe duda de que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos: No llega a la calidad del TETRIS, al que trata de emular sin grandes resultados.

▼ COSMIC SPACE HEAD



Loable intento de **Codemasters** por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.

▼ DESERT STRIKE

GLOBAL 91

Todo un señor juego. Un gran número de misiones, mucho armamento y toneladas de diversión componen un cartucho como pocos. Recomendado para los amantes de los *shoot'em up* con clase.

▼ ECCO THE DOLPHIN



El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos y unas fases largas. El mejor somnífero que podéis conseguir sin receta médica.

▼ EX-MUTANTS



Una de las adaptaciones de cómic mas patéticas y desastrosas que se puedan recordar. *Sprites* lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que, por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

▼ FANTASTIC ZONE



El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la ***Mega Drive***. Aunque un poco sencillote, contiene ciertos detalles ciertamente buenos como el espectacular degradado utilizado en los fondos.

▼ FATAL FURY



Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

▼ FLASHBACK



La obra maestra de **Delphine** se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP



Adaptando un viejo éxito para el ***Amiga***, VROOM, **Domark** ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la ***Mega Drive***. Soberbio.

▼ F22 INTERCEPTOR



El único simulador serio aparecido hasta el momento para la ***Mega Drive***. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF

GLOBAL 82

Leander para los amigos, es un nuevo juego de ***Psygnosis***, creadores de la saga del SHADOW OF THE BEAST. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.



▼ GAUNTLET



¿Cuál es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de **Sega**? Pues el arcade de cuatro más famoso de todos los tiempos: **GAUNTLET**. **Tengen** logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.

▼ GHOULS'N GHOSTS



Pertenece a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola y que dejaron asombrado a más de uno. Basado en la recreativa de **Capcom**, es una de las mejores conversiones de la historia.

▼ GOLDEN AXE



La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado **Sega** a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS



La respuesta de **Sega** al insuperable SUPER TENNIS de ***SNES***. No es tan bueno como este, pero se trata, sin duda, del mejor juego de tenis para la ***Mega Drive***.

▼ GUNSTAR HEROES



Una nueva compañía, **Treasure**, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la ***Mega Drive***. ¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas más potentes? **GUNSTAR** es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3



A la tercera va la vencida. Después de tres intentos, **Accolade** ha logrado por fin crear un juego de beísbol aceptable. Su gran número de opciones, así como su facilidad de manejo, lo convierten en el cartucho ideal para los novatos en este deporte.

▼ HYPERDUNK



Un excelente opción de ocho jugadores simultáneos y algunas técnicas espectaculares aderezan un cartucho correcto, sin muchas pretensiones, con aires de máquina recreativa pero que choca contra el todopoderoso NBA JAM.

▼ JAMES POND



Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica ni sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE



Soberbia continuación de DESERT STRIKE, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la ***Mega Drive***. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente imprescindible.

▼ KRUSTY'S FUN HOUSE

GLOBAL 88

Sorprendente variación del LEMMINGS con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los más pequeños de la casa.



▼ LHX ATTACK CHOPPER



Un simulador realista que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 INTERCEPTOR.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE



A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, se trata de uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para ***Mega Drive***. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MAZIN WARS

GLOBAL 90

La célebre creación de **Go Nagai** protagoniza un alucinante arcade que combina las fases horizontales con los combates cuerpo a cuerpo en la mas pura línea STREET FIGHTER. Unos gráficos que quitan el hipo, la ansiedad y los dolores de barriga.

▼ MORTAL KOMBAT

GLOBAL 92

El gran escándalo del año. Mucha acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un magnífico arcade que ha despertado amores y odios gracias a su modo Gore, tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94



Como cada año, **Electronic Arts** vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA HOCKEY. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador para cuatro jugadores.

▼ NBA JAM



Partidos de *Two on Two* con emocionantes canastas y espectaculares mates que poco tienen que envidiar a los originales de la máquina recreativa. Pueden competir cuatro jugadores.

▼ PGA TOUR GOLF II

GLOBAL 92

Después de aumentar las opciones de la primera entrega, **EA** decidió internarse de nuevo en el mundo del golf para crear, por ahora, la simulación definitiva. Gráficos, repeticiones, más campos... ¡total!

▼ PGA EUROPEAN TOUR



Nueva versión que supera con creces lo visto hasta el momento. Nuevas opciones, campos y jugadores.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 88

El clásico de Jordan Mechner revive en una versión mejorada, con gráficos espléndidos y una jugabilidad que no languidece con los años. Infinitamente mejor que la soporífera entrega para ***Mega CD***.

▼ REN & STIMPY



Extraña mezcolanza de plataformas y mala educación que protagonizan un perro y un gato poco enfrentados. Un juego divertido que no tiene aspiraciones de clásico a largo plazo.

▼ ROAD RASH



Convertido en un clásico gracias a el éxito obtenido en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de *palos* sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

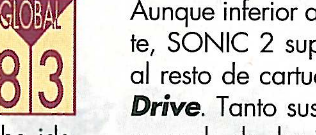
▼ ROBOCOD



La obra cumbre de **Vectordean**, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR



Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los *shoot´em up* y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el cartucho ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES



Konami vuelve a deleitar nuestros sentidos con una nueva pieza maestra de la programación que recoge lo mejor de las plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto. Pedírselo a un amigo o familiar.

▼ ROLO TO THE RESCUE



Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por **Vectordeam** (ROBOCOD).

▼ SENSIBLE SOCCER



El mejor juego de fútbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA SOCCER, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si los detestas, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3



Aun sin ser tan bueno como la primera parte, SHINOBI 3 incorpora nuevos movimientos del protagonista, así como algunos gráficos impresionantes. Altamente recomendable tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL



Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la bola deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC



¿Qué decir del buque insignia de **Sega**? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección logrado por esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2



Aunque inferior a la primera parte, SONIC 2 supera con creces al resto de cartuchos de ***Mega Drive***. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SONIC 3



Tercera entrega de 16 megas donde podrás encontrar rotaciones y *zooms* para aburrir y un colorido que deja en el más absoluto de los ridículos a SONIC CD.

▼ SPLATTERHOUSE 3



Felicidades, amantes del Gore. **Namco** y su SPLATTERHOUSE 3 os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un *beat´em up* sobrecojedor y diferente. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ SUMMER CHALLENGE



Una olimpiada un tanto floja que no llega a convencer siquiera a los mas viciosos del género. Es posible que a los usuarios de ***PC*** les parezca un buen juego (¡pobres diablos!), pero en consola el resultado es bastante lamentable.

▼ SUNSET RIDERS



Adaptación de una popular recreativa de **Konami**, SUNSET RIDERS es un excelente y original *shoot´em up* que lleva toda el espíritu del legendario Oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020



Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones de ***Neo Geo*** a ***Mega Drive*** hasta la fecha. 16 megas de puro beísbol cibernético ideales para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF



Una de las pocas cosas decentes que ha hecho **Tiertex** a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

▼ SUPER MONACO GP 2



Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, **Sega** calcó literalmente el desarrollo de la primera parte, añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS



Extraña incursión de **Electronic Arts** en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante gráficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II

GLOBAL 79

Adaptación del éxito recreativo de **Midway**, que a su vez tenía el mismo desarrollo que OPERATION WOLF. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.



▼ THE ADDAMS FAMILY



Estupenda conversión del famoso título de **Ocean** para la ***SNES***. Guía a Gómez a través de la mansión Addams tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas horizontales más puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV

GLOBAL 90

La última parte, por ahora, y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. En cambio, flojea un poco en su jugabilidad, debido a lo difícil que se muestra en los últimos niveles.

▼ TINY TOON



El mejor juego de **Konami** para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Toda la magia de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodías, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TOURNAMENT FIGHTERS



Un *beat´em up* al estilo STREET FIGHTER II que promete mucho al principio pero que resulta terriblemente inferior al ETERNAL CHAMPIONS o inlcuso al mismo STREET FIGHTER II CE SPECIAL.

▼ VIRTUAL PINBALL



¿Quieres regalarle algo a tu peor enemigo? ¿La pata de la lavadora está coja? ¿Necesitas algo para picar el hielo de los cubatas? VIRTUAL PINBALL es lo que necesitas. Por lo menos le sacarás algo de partido, en vez de tragarte esta pésima imitación de pinball de barrio.

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?



Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.

▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck



Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de CASTLE OF ILLUSION.

▼ WWF



El mejor juego de lucha libre para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Es exacto al de ***SNES***, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.

▼ X MEN



Fallido intento de **Sega** por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruina por la pobre animación de los personajes.

▼ ZOMBIES



El homenaje de **LucasArts** al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombi Tobías y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.

MEGA CD

▼ BATMAN RETURNS



Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de *scaling* del ***Mega CD*** mientras persigues al Pingüino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del cartucho, sin ningún cambio o mejora digna de mención.

DRAGON'S LAIR



Calco exacto de la máquina original de **Ready Soft** que contiene animaciones para aburrir. Una elección adecuada, aunque resulta monótona por la simplicidad de su desarrollo.

▼ DRACULA UNLEASHED



Toneladas de FMV para el cuerpo de los mitómanos y un desarrollo exacto al visto en SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Dosis de aventura e inteligencia sin que sirva de precedente. ¿Diversión asegurada?

▼ GROUND ZERO TEXAS



Shoot'em up hollywoodense de muy aparente aspecto que divierte con una facilidad pasmosa. Argumento típico pero con diferentes finales, interactivo hasta cierto punto y muy recomendable.

▼ SILPHEED



El mejor *shoot'em up* para ***Mega CD***. Jugable, divertido, largo y graficamente impresionante. **SILLPHEED** marca un nuevo estilo en la concepción de matamarcianos.

▼ SONIC CD



Imagináos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo *Time Attack* o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.

▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN



Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de 11 años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, interpretada por la voz más farragosa que tus tímpanos hayan podido oír.

▼ SWITCH



Un CD asombroso y diferente, rebosante del humor japonés mas ácido y agudo, con claras influencias de los añorados Monthy Python. Sus gráficos y sus efectos sonoros superan todo lo visto en la ***Mega CD***. La compra esencial.

GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS



Estupenda adaptación de la famosa película, Pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la ***Mega Drive***.

▼ CHUCK ROCK



Sus fantásticos gráficos, sus animaciónes de impecable factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases, lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la ***Game Gear***.

▼ COLUMNS



Uno de los mejores clones del TETRIS. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar desde lo alto de la pantalla mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.

▼ CRASH DUMMIES



Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquíes de las pruebas de choque automovilísticas mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza...

▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

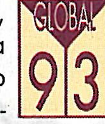
A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tío Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.

▼ GEAR WORKS



Inteligencia contenida en un montón de ruedas dentadas que tendremos que hacer encajar para que el reloj funcione adecuadamente. Sencillo pero divertido. Sin más pretensiones.

▼ MICKEY MOUSE



¡Oh no! Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por eso, inevitablemente, Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataformas del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para ***Game Gear***.

▼ MICKEY MOUSE II



Probablemente la mejor aventura arcade para ***Game Gear***. Llena de colorido y fantasía, MICKEY MOUSE II gustará a todos, en especial a los más pequeños.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ MICROMACHINES


¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para **Game Gear**. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

▼ NBA JAM


Acclaim sirve en bandeja uno de los simuladores/arcade más espectaculares y divertidos de la temporada. La mejor recomendación es que lo compréis en cuanto aparezca en los mostradores de las tiendas.

▼ PRINCE OF PERSIA


Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROADRUNNER


Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos como para los del Coyote.

▼ SENSIBLE SOCCER


Toda la magia del fútbol en el único simulador para **Game Gear** que contiene las gotas mínimas de emoción y diversión que este deporte exige. Perfectamente realizado e imprescindible.

▼ SONIC


Aún mas rápido y trepidante que su hermana de ocho bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

▼ SONIC II


Una excelente continuación que se arruina por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la **Game Gear**, y su exagerado nivel de dificultad. De todos modos, es bastante divertido y recomendable.

▼ SPIDERMAN


Sigue a Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu más mortal y peligroso enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.

▼ STREETS OF RAGE
GLOBAL 91

Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, STREETS OF RAGE está literalmente calcado de la versión **Mega Drive**, e incluso la llega a superar en la suavidad su scroll. Por lo demás, es un *beat'em up* imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.



▼ STREETS OF RAGE II


Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha para **Game Gear**.

▼ SUPER KICK OFF


Si la versión **Master** era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la **Game Gear** retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Las mismas opciones y jugabilidad que la otra versión.

▼ SUPER SPACE INVADERS


El más clásico de los *shoot'em up* con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que SPACE INVADERS sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece.

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD


A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, WORLD CLASS LEADERBOARD sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la **Game Gear**. Largo, bonito, difícil. Una compra esencial.

MASTER SYSTEM

▼ ALADDIN
GLOBAL 86

Toda la magia de Disney y el saber hacer de los chicos de **Sega** ha producido un cartucho espectacular, enormemente divertido y con pocas fisuras para atacarle. Casi perfecto.

▼ ANDRE AGASSI TENNIS


Excelente conversión del cartucho de **Mega Drive** para la **Master System**, aunque sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

▼ ASTERIX


Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad más que recomendable.

▼ BATTLE OUT RUN


Salta a las autopistas con esta particular adaptación del clásico CHASE HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque BATTLE OUT RUN no presenta un reto tan grande como el de FIRE AND FORGET II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

▼ CHUCK ROCK


Uno de los mejores juegos de plataformas. Puntúa muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. ¡Larga vida a **Core**!

▼ COOL SPOT


Una conversión excelente para **Master System**. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la entrega **Mega Drive**.

▼ DESERT STRIKE


Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de **EA** a un pequeño cartucho de **Master** sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

▼ GAUNTLET


La máquina recreativa causó sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, GAUNTLET es todo un clásico que no debes perderte.

▼ GLOBAL GLADIATORS


La versión **Master System** no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

▼ JUNGLE BOOK

GLOBAL 88

La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo mas profundo de la selva en compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado más duro y puro.



▼ LEMMINGS

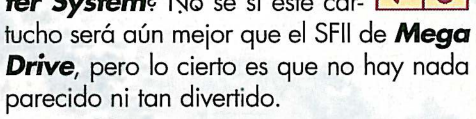
GLOBAL 82

Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de líder de los LEMMINGS, una raza terriblemente estúpida con cierta tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del hit de **Psygnosis** para los ordenadores personales.

▼ MASTER OF KOMBAT

GLOBAL 90

¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de STREET FIGHTER II de ***Mega Drive*** a ***Master System***? No sé si este cartucho será aún mejor que el SFII de ***Mega Drive***, pero lo cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.



▼ MICKEY MOUSE 2

GLOBAL 91

Brillante juego de plataformas, muestra de cómo debe ser un buen cartucho de ***Master System***. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodías sobrepasan todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD

GLOBAL 81

El cartucho ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los Juegos Olímpicos.

▼ PGA TOUR GOLF

GLOBAL 88

Si el juego para ***Mega Drive*** era increíble, esta versión para ***Master System*** tampoco se queda corta. No tiene nada que envidiar a la entrega de 16 bits. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

▼ POWER STRIKE II

GLOBAL 92

El *shoot'em up* definitivo para la ***Master System***, obra de los maestros del género, **Compile**. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu láser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si nó, no debes perdértelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 91

Sin duda alguna la mejor obra del genial Jordan Mechner. Deberás salvar a la princesa de las garras del malvado visir que pretende casarse con ella. Un juego que debe estar presente en cualquier colección que se precie.

▼ ROAD RASH

GLOBAL 81

Parece mentira que este cartucho, un verdadero clásico para ***Mega Drive***, pueda ser como es. Me explico: divertido, bonito y perfectamente jugable. ¡A comprarlo!, que son dos días.

▼ ROBOCOP VS. TERMINATOR

GLOBAL 89

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de ambas películas. Una combinación de *shoot'em up* con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST

GLOBAL 85

En **Amiga** fue todo un clásico, en la ***Master*** es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax más alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS

GLOBAL 79

¡Y van tres! De nuevo, Sonic debe arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC

GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín más rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el más malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcades de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC II

GLOBAL 94

Más niveles y más adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, SONIC II es un juego imprescindible para todos los usuarios. Sin excepción.

▼ STREETS OF RAGE II



Beat'em up puro y duro, con músicas de Yuzo Koshiro y una buena técnica que lo encumbran de nuevo a lo más alto de la maltrecha lista de lanzamientos para ***Master System***.

▼ SUPER MONACO G.P.

GLOBAL 89

El juego de coches que los usuarios de ***Master*** esperaban. Aunque gráficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los más completos. Recomendado para los seguidores de Ayrton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD

GLOBAL 82

Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, SUPER OFF ROAD contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y sólo puedan jugar dos personas en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE



Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR

GLOBAL 82

Versión mucho mejor que la de ***Mega Drive***. Se necesita bastante habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH

GLOBAL 70

Directamente de la pantalla de tu televisor llega THE FLASH, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade técnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

▼ WIMBLEDON TENNIS

GLOBAL 82

El mejor juego de tenis para la ***Master***. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia sobre todo si buscas acción para dos jugadores.



SONIC CD

Desde que hizo su aparición en verano del pasado año, SONIC CD ha sido uno de los juegos que más expectación ha levantado para ver sus secuencias finales. Estas, al igual que la intro, han sido realizadas por la prestigiosa **Toei Doga**, la casa de animación responsable, entre otras, de la serie **Dragon Ball Z**.

Para presenciar este maravilloso espectáculo tan sólo debéis ser hábiles con el pad de control y enfrentaros al diabólico y entrañable Dr. Robotnik y su ejército de acólitas criaturas asquerosas y mutantes. Además, es necesario recuperar todas las Esmeraldas del Caos o, de lo contrario, la historia volverá a comenzar.

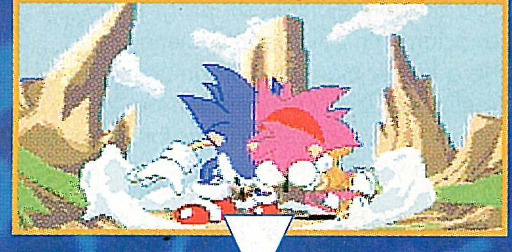
Además de los dos finales, los chicos de **Toei** han incluido unas pequeñas y maravillosas mini-secuencias que adornan el staff del juego. Existen rumores de que estas secuencias se iban a incluir en un principio a lo largo del juego (entre fase y fase), pero **Sega** pensó que éstas restarían fuerza y velocidad al conjunto del juego, que por otra parte es muy rápido.

Lo cierto es que SONIC CD posee uno de los mejores finales de la historia de los videojuegos, y una más que justa recompensa visual para todos aquellos intrépidos que se atrevan a acompañar a Sonic en su peligrosa aventura por el planeta Moebius. ¿Eres tú uno de estos arriesgados aventureros?



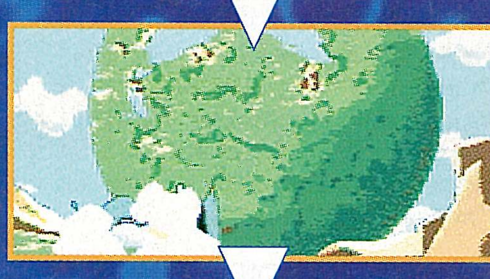
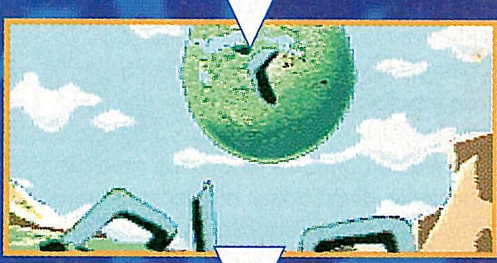
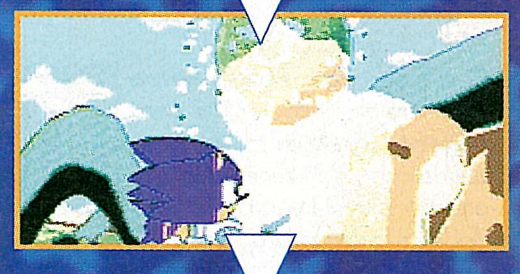
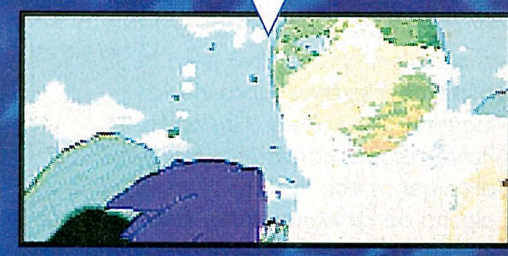








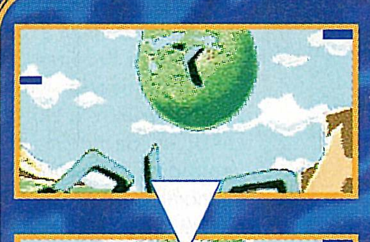





Si queréis ver algún final en especial, no os cortéis y enviadnos vuestras peticiones. Mandad vuestras cartas a MEGA SEGA, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en el sobre el nombre de la sección: GAME OVER.



Buen fínal

Si recuperas las seis legendarias esmeraldas del Chaos, podrás expulsar definitivamente de Moebius al malvado Dr. Robotnik y sus huestes robóticas.



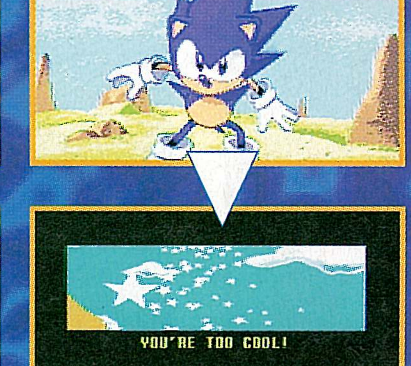


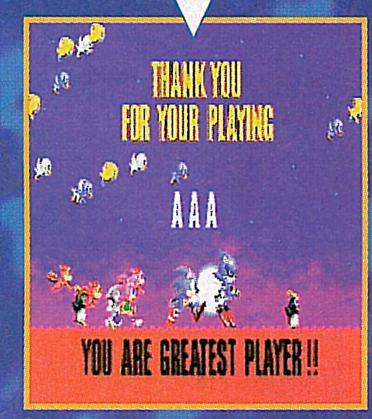






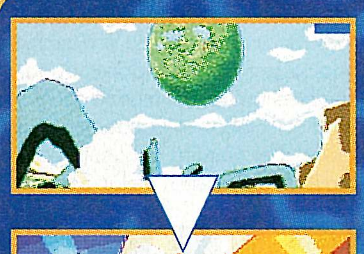




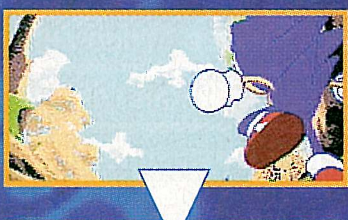


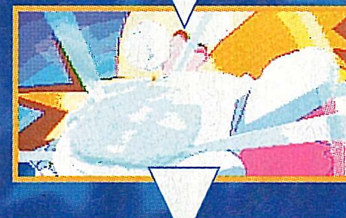
Mal fínal

Pero si el Dr. Robotnik consigue mantener en su poder al menos una de las esmeraldas, la victoria será parcial. Robotnik volverá, aunque dentro de mucho, mucho tiempo...

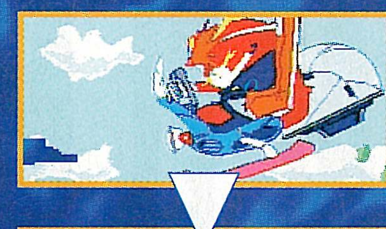












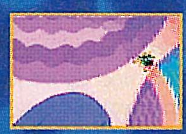










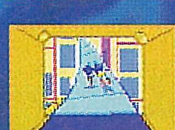


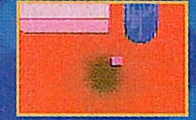




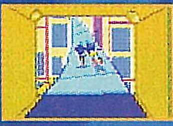




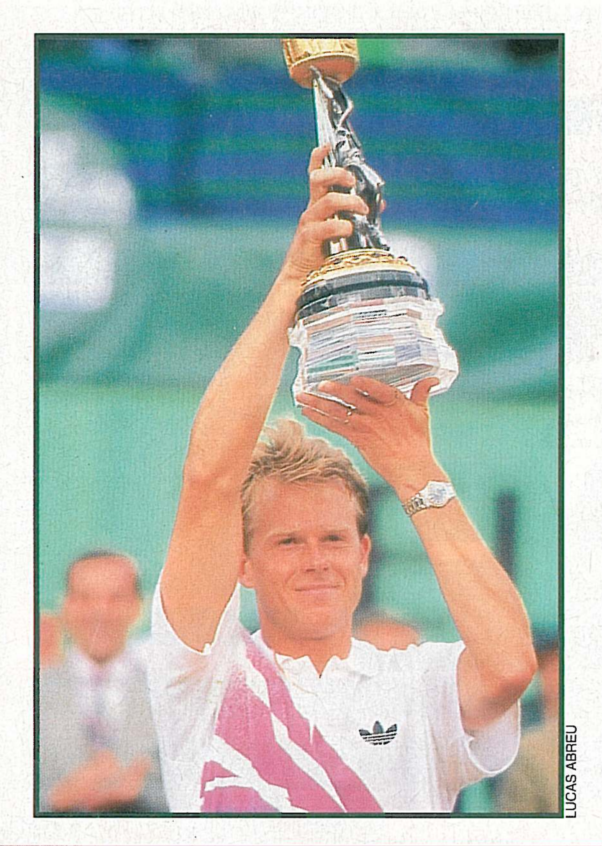



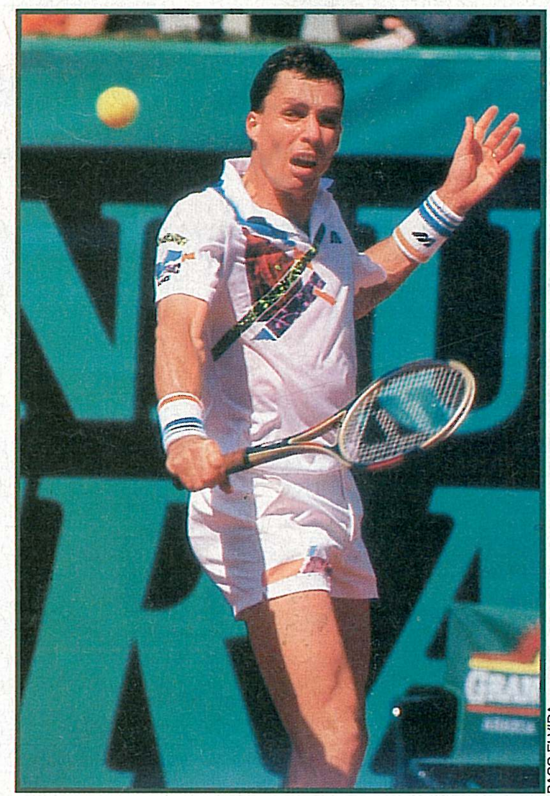











El XXIII Trofeo Grupo Zeta de tenis presenta este año un cartel de lujo e inédito en España. Stefan Edberg, Sergi Bruguera e Ivan Lendl se enfrentan a dos de los jugadores más espectaculares del mundo: Guy Forget y Goran Ivanisevic.

GRUPO ZETA TRAE EL MEJOR TE

CONTAR con tenistas de la talla de Stefan Edberg, Sergi Bruguera, Goran Ivanisevic, Alexander Volkov e Ivan Lendl es demasiada ventaja. Si añadimos los nombres de Carlos Costa, Thomas Muster y el del francés Guy Forget, nos encontramos con un espectáculo de lujo inédito en España.

Todo este elenco de estrellas se va a dar cita entre el 25 de abril y el 1 de mayo en las pistas de tierra batida del Club de Tenis Chamartín para disputar la XXIII edición del trofeo Grupo Zeta de tenis, una oportunidad única para que los buenos gourmets del deporte de la raqueta degusten uno de los platos más exquisitos jamás servidos en nuestro país.

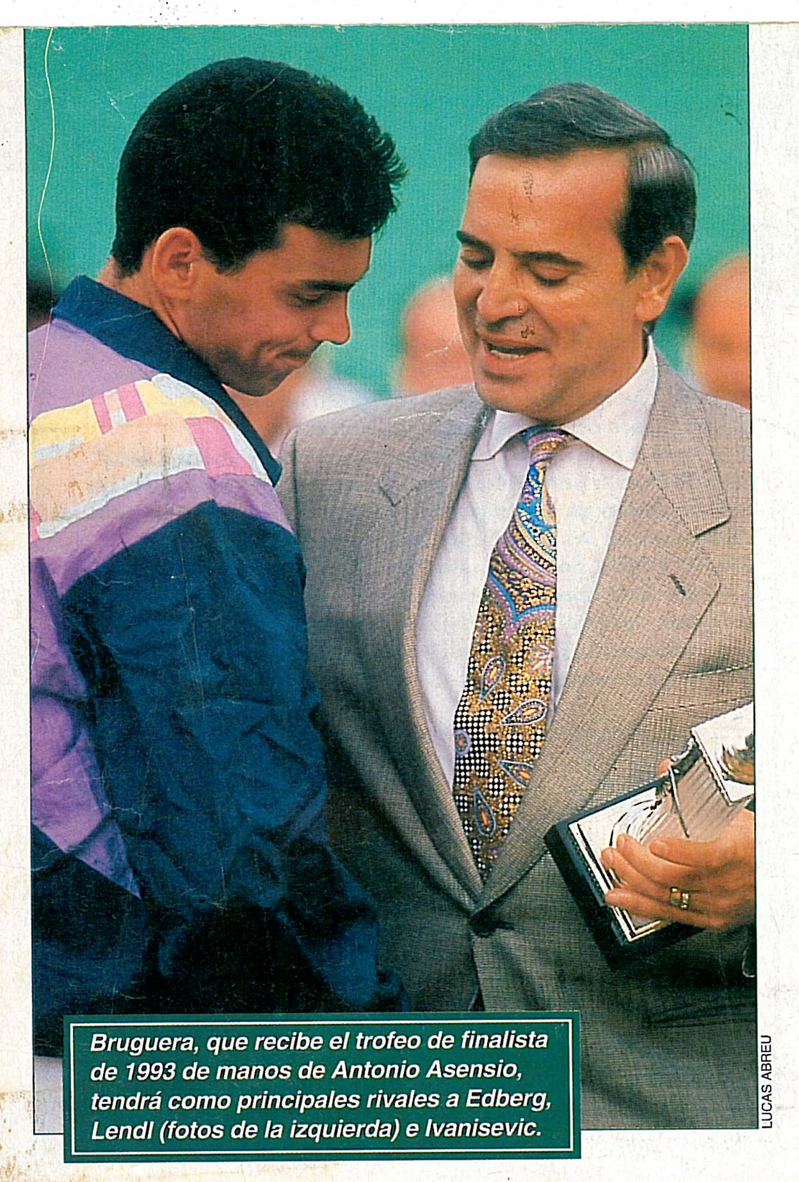
Con 800.000 dólares en premios y unos costes totales de 450 millones de pesetas, el torneo ha asumido el desafío de traer a España el mejor tenis del mundo. En el Club de Tenis Chamartín se va a dar cita un ramillete de tenistas formado por los ganadores de los mejores torneos del mundo. En Madrid coincidirán el jugador más elegante del circuito y vigente campeón de la prueba, Stefan Edberg; el último gran jugador español, número cuatro del mundo y ganador de Roland Garros, Sergi Bruguera, y el tenista que más premios ha logrado en la historia, Ivan Lendl, ganador de 94 torneos en categoría y seis en dobles, con unas ganancias de más de 20 millones de dólares (cerca de 2.800 millones de pesetas).

El cartel de tenistas de lujo se completa con el croata Goran Ivanisevic, uno de los jugadores más explosivos del circuito, y que participa por primera vez en Madrid; el zurdo francés Guy Forget, y el austriaco Thomas Muster, número 11 del ránking y uno de los mejores jugadores del mundo en tierra batida. Muster fue el que más torneos –siete– ganó sobre esta superficie en 1993.

Frente a todos ellos recibirá la alternativa la joven generación de tenistas españoles, encabezada por



Las pistas de tierra batida del Club de Tenis Chamartín acogerán la XXIII edición del trofeo Grupo Zeta, que presenta el mejor cartel de toda su historia.



Bruguera, que recibe el trofeo de finalista de 1993 de manos de Antonio Asensio, tendrá como principales rivales a Edberg, Lendl (fotos de la izquierda) e Ivanisevic.

LUCAS ABREU

NIS DEL MUNDO

Alex Corretja, verdugo de Jim Courier en el torneo Conde de Godó, y Alberto Berasategui, situado entre los 40 mejores del mundo y miembro del equipo nacional de Copa Davis que derrotó a Italia en estas mismas pistas hace un mes. Todos ellos hacen del trofeo de Madrid Grupo Zeta el mejor torneo de España y uno de los mejores del mundo en tierra batida. Además, las fechas son las más propicias: los jugadores llegan a Madrid en plena efervescencia, con la temporada de tierra batida en marcha y con Roland Garros esperando a la vuelta de la esquina.

El presupuesto del torneo asciende a 450 millones de pesetas

El esfuerzo de Grupo Zeta en esta edición del torneo se completa con la edición de El Periódico del Tenis, un diario de gran formato con 16 páginas, que será realizado un equipo de magníficos profesionales del Grupo. El Periódico del Tenis se reparte diariamente entre los asistentes al torneo y su publicación culminará con una edición especial el domingo, día de la final. En sus páginas tendrá cabida la crónica deportiva y la de ambiente, generada al calor de los establecimientos y stands del Village, una pequeña ciudad dentro del torneo.

IBM ATP Tour

LISTA OFICIAL DE JUGADORES

XXIII TROFEO GRUPO ZETA
Madrid (España)
Del 25 de abril al 1 de mayo de 1994

PARTICIPANTES	RANKING ATP
1	3 EDBERG, STEFAN
2	4 BRUGUERA, SERGI
3	11 MUSTER, THOMAS
4	17 LENDL, IVAN
5	19 VOLKOV, ALEXANDER
6	23 COSTA, CARLOS
7	28 GOELLNER, MARC
8	29 YZAGA, JAIME
9	33 SANCHEZ, JAVIER
10	39 BERASATEGUI, ALBERTO
11	41 AGENOR, RONALD
12	45 FURLAN, RENZO
13	51 FROMBERG, RICHARD
14	55 BURILLO, JORDI
15	59 PESCOSOLIDO, STEFANO
16	61 SCHALLER, GILBERT
17	62 CORRETJA, ALEX
18	66 ARRESE, JORDI
19	67 GAUDENZI, ANDREA
20	74 ANTONITSCH, ALEX
21	77 RAOUX, GUILLAUME
22	79 PEREZ-ROLDAN, GUILLERMO
23	81 DE LA PEÑA, HORACIO

WILDCARDS: GORAN IVANISEVIC
GUY FORGET

AVANCE ECTS'94 PRIMAVERA

La conclusión del ECT'S de este año es que las casas empiezan a racionalizar sus lanzamientos. Sega ha presentado oficialmente el *Mars*, un periférico que convierte a la *Mega Drive* en un monstruo de 32 bits. Los primeros juegos para este equipo serán VIRTUA RACING y VIRTUA FIGHTERS. La prudencia ha provocado que la calidad de los productos haya aumentado, aunque el número de títulos a la venta sea menor. Entre estos títulos destacamos: FLASHBACK para *Mega CD*, y una buena conversión de este programa; THE LAWNMOWER MAN de Sales Curve Interactive para el periférico de Sega; la segunda parte de MICROMACHINES y, por último, PETE SAMPRAS TENNIS (antes TENNIS ALL STARS), ambos con el nuevo *J-Cart*, que posibilita jugar a cuatro jugadores sin necesidad de comprar ningún periférico.





SALUD VISUAL, NUEVA REVISTA DE GRUPO ZETA

A partir de este mes de mayo, Grupo Zeta inicia la publicación de SALUD VISUAL, primera revista de divulgación dedicada íntegramente a temas relacionados con el mundo de la visión.
Esta nueva publicación de carácter gratuito y periodicidad bimestral está patrocinada por Essilor España S.A., líder en la fabricación de lentes para la corrección de la visión, y se distribuirá en las principales ópticas de nuestro país.
SALUD VISUAL nace con una tirada inicial de 50.000 ejemplares y abordará temas tan interesantes como la moda en gafas, los problemas de la visión derivados del uso de ordenadores, la fatiga visual o las ventajas de las nuevas lentes progresivas.



GANADORES

DE LOS JUEGOS DE LA REVIEWS DEL MES DE ABRIL

José Miguel Montes (Madrid).
Manuel del Río (Zamora).
Juan Antonio González (Madrid)
David Praena (Madrid)
Nuria Moreno (Barcelona).
Beatriz Alburquerque (Madrid).
Guillermo Riestra (Madrid).
Alberto García Blanco (Madrid).
Angel Perea (Toledo).
Gonzalo Lussón (Madrid).

ENHORABUENA

CUPON CONCURSO DRAGON'S LAIR

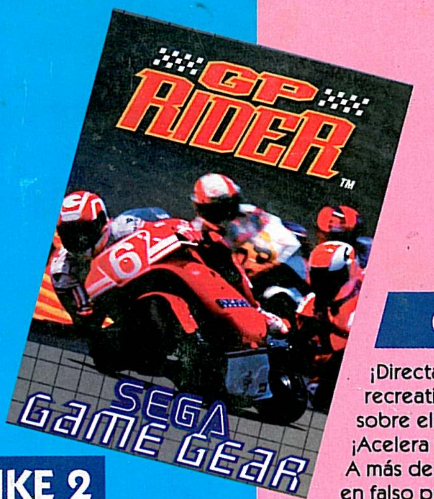
Recorta y envía este cupón con tus datos antes del 30 de Mayo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista MEGA SEGA, C/O'Donnell 12, 28009 Madrid. Indicando en el sobre: Concurso Dragon's Lair.

Nombre:..............................
Apellidos:..
Dirección:............................
Población:..........................
Provincia:................C. Postal:...........Teléfono:.........
Modelo de consola:..
Nombre del héroe:..
Nombre de la heroína:...
Nombre del malvado:...



BATTLETOADS

Cuando dejas armas nucleares en manos de un sapo, pasa lo que pasa. ¡Comienza una batalla encarnizada contra la Reina de la Oscuridad!.



SONIC CHAOS

Sus poderes te harán más falta que nunca a través de sus 6 trepidantes fases. *"SONIC seguirá siendo la estrella indiscutible de SEGA con juegos tan imaginativos como éste".*
-Todo Sega-

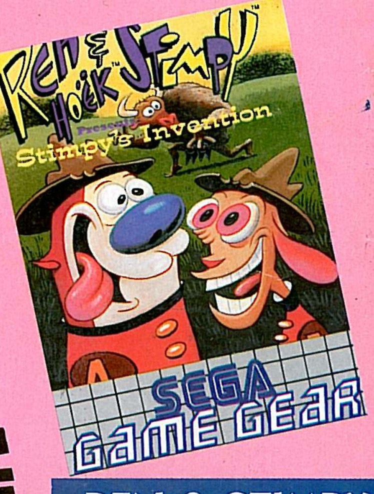



GP RIDER

¡Directamente de las recreativas!. Las motos rugen sobre el asfalto al rojo vivo. ¡Acelera y aléjales de tu rebufo!. A más de 300 km/h un movimiento en falso puede ser el último.

POWER STRIKE 2

Una dramática batalla aérea sin cuartel, a velocidad suicida. Siete tipos de armas, infinidad de escenarios y un ejército de enemigos. ¡Un juego de altos vuelos!.



QUE HAS HECHO TU PARA MERECER ESTO

Si has aprobado todo de calle, estás en pleno trance de primera comunión o, simplemente no has dado motivos de escándalo en casa, ¿No te mereces una compensación en forma de regalo?. Es tu ocasión de oro para hacerte, por fin, con la mejor portátil o uno de los últimos juegos de su ilimitado repertorio: ¡Más de 300!. ¿O has olvidado que la GAME GEAR es la única portátil a todo color con sonido estéreo y convertible en tele?. Por pedir que no quede. Reconócelo. No te mereces menos.

REN & STIMPY

Las disparatadas aventuras de una pareja que rompe con todo. Directamente de los dibujos animados que arrasan en USA. ¡La risa te hará descontrolar!.



ASTERIX

Estos romanos sólo entienden un idioma: El del mamporro. Elige entre Asterix y Obelix y dales un buen recital, entre alucinantes y coloristas gráficos. ¡Marchando una de picadillo a la romana!.



ALADDIN

"Sus gráficos son realmente sorprendentes y se han visto pocas veces en una portátil. Te dejarán alucinado". "¡Exactamente igual que la película de Disney".
-Todo Sega-



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros

Después de disfrutar con las apasionantes aventuras del Capitán Trueno dibujadas por Fuentes Man, vuelven las de Ambrós, el creador que le dio forma original y que lo convirtió en el personaje más famoso del cómic español. Unas y otras te encantarán, porque su protagonista es un héroe con historia.

